**HELPLINE** *TOCA WTC • Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins • Toy Story 2 • Alundra 2*

# PSX

CIJENA 21.90 KN
BROJ 19 LISTOPAD 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

**NAJAVE**

***FIFA 2001***
***Tomb Raider: Chronicles***
*Razgovori s autorima igara*
***This Is Football 2 • Wipeout Fusion***
***Gran Turismo 3***

NAGRADNA IGRA
OSVOJI PS2 KONFIGURACIJU SNOVA

**ODIGRALI SMO**

*IGRA BROJA*
***Dino Crisis 2***
***Tony Hawk's Pro Skater 2***
***Rayman 2: The Great Escape***
***Dave Mirra Freestyle BMX***
***Speedball 2100***
***Sydney 2000***
***Danger Girl***
***Football Manager 2001***
***FA Premier League Stars 2001***
***F1 Racing Championship***
***Countdown Vampires***
***NHL FaceOff 2001***
***Frogger 2***
***Valkyrie Profile***
***Threads of Fate***
***Ms Pac-Man: Maze Madness***
*i da, ima još ...*

ISSUE 19 OCTOBER 21.90 KN 570 SLT 5.5 KM
9 771331 784006

***Na ECTS-u nas je oduševio demo...***

# Formula One 2000

*...a odigravši završnu inačicu možemo reći samo: Imamo pobjednika!*

# Mi ne nudimo samo najbolje cijene...

Microsoft OEM System Builder Program

## Mi nudimo:

- savjete stručnog osoblja prije i poslije kupnje
- najkvalitetnije komponente
- servis za vrijeme i poslije garantnog roka
- nadogradnje i izmjene kupljene konfiguracije

www.kvark.hr

KVARK

· Uprava: Trg Kralja Tomislava 19, 10 000 Zagreb · Tel: 481 11 33, Fax: 492 22 80 ·
· Maloprodaja i skladište: Baštijanova 1 · Tel: 363 73 74, Mob. 091/512 67 95 (Goran) ·
· e-mail: pcprodaja@kvark.hinet.hr ·

### Bussines Standard A500

AMD K6-2 500 Mhz 3D
MB Giga-byte GA-5AX
Mon. Axion 15", CL-1570
VGA S3 Trio 3D, 4Mb
SDRAM 32Mb
HDD 4,3Gb IDE
CD-ROM 50x, IDE
Floppy 3.5" 1,44Mb
Tipkovnica Win 98 PS/2
Miš PS/2
Midi Tower, ATX

Cijena sa PDV
**5.056,00 Kn**

### Bussines Professional C566

CPU Intel Celeron 566 Mhz
MB Giga-byte GA-6WMMC7-1
Mon. Axion 15", CL-1570
VGA 4Mb - on board
SDRAM 64Mb
HDD 8,4Gb IDE
Sound AC 97 - on board
CD-ROM 50x E-IDE
Floppy 3,5" 1,44Mb
Tipkov. Win 98 PS/2, Miš PS/2
Midi Tower, ATX

Cijena sa PDV
**5.909,00 Kn**

### Player C566

CPU Intel Celeron 566 Mhz
MB Giga-byte GA-6VX7
Mon. Axion 15", CL-1570
VGA S3 Trio 3D, 8Mb
SDRAM 32Mb
HDD 4,3Gb IDE, CD-ROM 50x E-IDE
Floppy 1,44Mb
Sound DCS S-817 + Zvuč. 80W
Tipkov. Win 98 PS/2, Miš PS/2
Joystick Ramses II
Midi Tower, ATX

Cijena sa PDV
**5.960,00 Kn**

### Internet Surfer C566

CPU Intel Celeron 566 Mhz
MB Giga-byte GA-BX2000plus
Axion 15", CL-1570
VGA Giga-byte GA-622, 32 Mb
SDRAM 64Mb
HDD 10,2Gb IDE, CD-ROM 50x E-IDE
Floppy 1,44Mb
SB live!, 128 bitna, surr. + Zvuč. 80W
Tipkov. Win 98 PS/2,Ł
Mouse Arowana, two wheels
Modem 56k, int., Midi Tower, ATX

Cijena sa PDV
**7.837,00 Kn**

### Profi Player P-III 533

CPU Intel P-III 533 Mhz
MB Giga-byte BX2000plus
Axion 17", CL-1770
Giga-byte GA-660T,32Mb/TV out
SDRAM 128Mb
HDD 20Gb ATA100
DVD Afreey 10x, Floppy 1,44Mb
Sond Blaster Live! + Zvuč. 80W
Tipkovnica Win98, PS/2
Miš Logitech Mouseman Wheel
Mustek digital Joystick
Midi tower

Cijena sa PDV
**10.358,00 Kn**

### Workstation P-III 600

CPU Intel P-III 600 Mhz
MB Giga-byte BX2000plus
Axion 15", CL-1570
Giga-byte GA-660 plus,TNT2,32Mb
SDRAM 128Mb
IBM 20,5Gb, ATA100
CD-ROM Afreey 50x
Floppy 1,44Mb
Tipkovnica Win98, PS/2
Miš Logitech Pilot
Modem 56k,
Big tower, ATX i Win 98 OEM

Cijena sa PDV
**11.209,00 Kn**

### Workstation P-III 600 plus

CPU Intel P-III 600 Mhz
MB Giga-byte GA-6BXS
Axion 15", CL-1770
Giga-byte GA-660,TNT2,32Mb
SDRAM 128Mb
IBM 9Gb, SCSI
CD-RW Mustek MRW443
Floppy 1,44Mb
Tipkov. Win98 PS/2, Miš Logitech Pilot
Modem 56k,
Big Tower, ATX
Windows 98 OEM

Cijena sa PDV
**18.210,00 Kn**

### Server P-III 600

CPU Intel P-III 600 Mhz
MB Giga-byte GA-6BXDU
Axion 15", CL-1570
Giga-byte GA-620, 8Mb
SDRAM 128Mb
IBM 9Gb, SCSI
Afreey 50x i Floppy 1,44Mb
Tipkovnica Win98 PS/2, PS/2 Miš,
Modem 56k
CN 100TX, 10/100 Mbs
Mini file server ATX-901
Windows NT 4.0, 5 Client

Cijena sa PDV
**23.320,00 Kn**

Mogućnost plaćanja karticama VISA u 6 mjesečnih rata, u jednom obroku.

GIGABYTE TECHNOLOGY · Mustek · TDK · CNet TOTAL NETWORK SOLUTIONS · AFREEY

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb
TEL
+385 (0)1 3843 600, 3843 772
FAX
+385 (0)1 3843 599
E-MAIL: psx@janus.hr
WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr
TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr
GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr
ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr
MARKETING
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr
Ines Delević
ines.delevic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Milčić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas, Amar Rešić, Tomislav Tomašić, Vedran Sandić

LEKTURA
Jasmina Sočo, Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 9 do 16 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek, Marijan Baćac

FOTOGRAFIJA
Darko Poslek

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

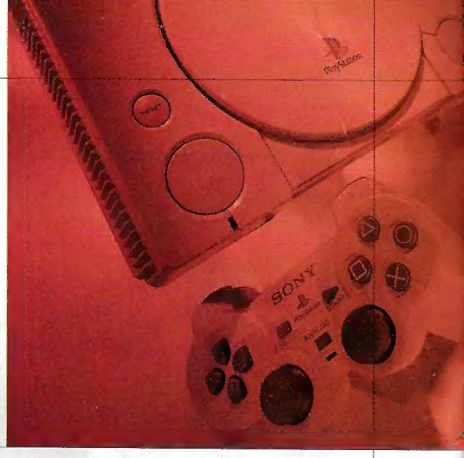
TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

janus

# SADRŽAJ



DINO CRISIS 2 34

SPEEDBALL 2100 42

SYDNEY 2000 44

TONY HAWK'S PS2 46

DANGER GIRL 50

FORMULA ONE 2000 38

## KONTAKT ZONA 8

NOVOSTI 8
PS2 NOVOSTI 12
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 30
I TO JE IGRA: WILD RAPIDS 67
RETRO: CIVILIZATION 2 69
KOLUMNA 97

## NAJAVE

FIFA 2001 18
TR5 22
INTERVIEW: THIS IS FOOTBAL 2 24
INTERVIEW: WIPEOUT FUSION 26
INTERVIEW: GRAN TURISMO 3 28

## HARDWARE

SONY: VAIO F701 I F707 64
PLAY TOOLS: JD PERFECT 64
ESEL: HIPPO DRIVE JR. 64
YAMAHA: KN RY9 I KN CBX-K2 65

## HELPLINE

PITANJA & ODGOVORI 74
TOCA WTC 78
TOY STORY 2 84
TENCHU 2 86
ALUNDRA 2 88

## LIFESTYLE

NEBESKI LIFESTYLE 94

## ODIGRALI SMO

DINO CRISIS 2 34
FORMULA ONE 2000 38
SPEEDBALL 2100 42
SYDNEY 2000 44
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 46
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE 48
DANGER GIRL 50
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 52
F1 RACING CHAMPIONSHIP 53
THREADS OF FATE 54
VALKYRIE PROFILE 55
NHL FACEOFF 2001 56
MOTO RACER WORLD TOUR 57
POLARIS SNOCROSS 58
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 59
FOOTBALL MANAGER 2001 60
NASCAR 2001 61
FROGGER 2 62
MS PAC-MAN: MAZE MADNESS 63
COUNTDOWN VAMPIRES 64
ANIMORPHS 65

U najvećoj PSX-ovoj nagradnoj igri ovog stoljeća, na kraju milenija,
PSX - vaš omiljeni PlayStation časopis poklanja vam samo 1 (čitaj jednu) nagradu....

# Jedna ali vrijedna!

U nagradnoj igri gdje nema druge, treće ili već neke utješne nagrade. **Pobjednik uzima sve!**
Prva i jedina nagrada, konfiguracija snova za uz koju ćeš ti, tvoja obitelj i cijelo tvoje društvo gledati DVD filmove i igrati najbolje PlayStation igre, sastoji se od:

- **PlayStation 2 konzole**
- **dvije igre za PS 2 konzolu**
- **Ferarri Shock 2 Racing Wheel volana**
- **dva Pro Shock Arcade kontrolera**
- **Judge Dredd pištolja**
- **10 DVD filmova**
- **godišnje pretplate na PSX**

## I ti imaš šanse osvojiti ovu igraću konfiguraciju snova, san svakog čitatelja PSX-a!

### 2 x PS2 igra

• pokloniti će se dvije najatraktivnije igre ove godine

### 2 x Pro Shock Arcade kontroler

• uz ova dva arkadna kontrolera igranje Tekken Tag Tournamenta biti će nezaboravno iskustvo poput igranja na automatima
• dva nezamjenjiva komada za igranje u dvoje arkadnih i borilačkih igara
• dar tvrtke Zola, tel. 01/6552 727

### Ferarri Shock 2 Racing Wheel

• po mišljenima mnogih daleko najbolji volan za PlayStation, prava pila među volanima sa dual shock efektom i pedalama, idealan za Gran Tourismo 2000
• vlastitog oca puštati blizu jedino ako on vama da svoj volan
• dar tvrtke Continuum, tel. 01/4872 3130

### Judge Dredd Perfect pištolj

• • još i to, ovaj pištolj futurističkog izgleda ne zahtjeva skupe baterije nego se napaja iz vaše konzole snova
• ugrađene Bio walking i Twin Vibration funkcije
• puca, repetira i trese se kao i pravi, a izgleda kao da ste ga maznuli samom Judge Dreddu
• Guncom i Namco kompatibilan, te PSX standard način igranja
• dar tvrtke Element, tel. 01/4830 175

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti tri kupona koja će biti objavljena u PSX-u broj 18, 19 i 20 (jocker kupon objavljen u PSX-u telefona na adresu: Janus Press, Majstora Radonje 10, 10 000 Zagreb. Napominjemo: Ne šaljite svaki kupon posebno! Ne zaboravite napisat

## PlayStation 2

• konzola koju vama ne treba posebno predstavljati
• dar tvrtke Helikop, tel. 01/455 19 66

### 10 DVD filmova

• PS 2 konzola odličan je DVD player i da biste vi, vaša obitelj i vaši prijatelji mogli uživati u kristalnoj čistoći zvuka i slike potrebni su vam DVD filmovi (za početak 10 filmova osigurati će vam dosta zabave)
• ISSA film pokloniti će 10 filmova koji će biti aktualni u siječnju 2001.
• dar tvrtke ISSA Film Video, tel. 01/4666 784

### Godišnja pretplata na PSX

• sretnik kao vi dobivati će cijelu godinu svoj omiljeni časopis na kućnu adresu, neće morati niti obući papuče da ode po njega, a i čitati ćete ga prije drugih
• dar tvrtke Janus Press, tel. 01/43843 600

...oj 21 može zamijeniti propušteni kupon) i poslati ih ZAJEDNO u koverti sa vašim imenom, adresom i brojem ...oje podatke! Ime sretnog dobitnika objavljujemo u PSX-u broj 22. Nagrada se podiže u redakciji PSX-a.

...u recenziji ...ocjenama. ...upno 6.

Potražite novi InfoExpress
Za samo 14,90 kuna

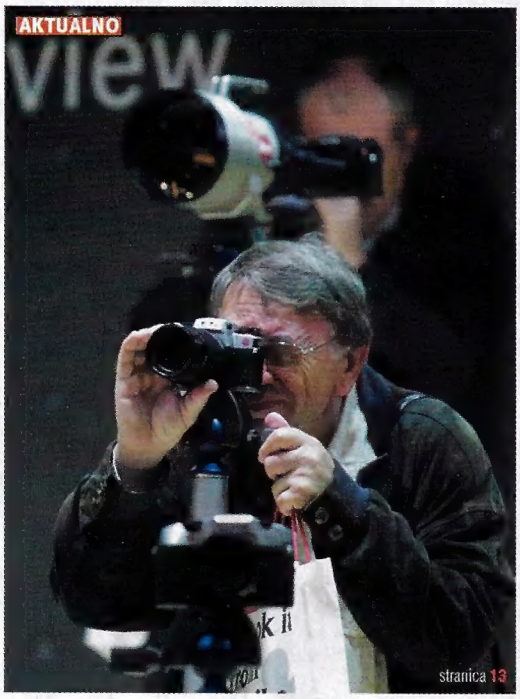
INFO EXPRESS
INFORMATIČKI MAGAZIN

TELECOM VIP adrenalina
stranica 48
84 stranice

# SMS igre na VIP mobilnom telefonu

INFO EXPRESS

INFORMATIČKI MAGAZIN ▸ BROJ 16 ▸ LISTOPAD 2000. ▸ CIJENA: 14,90 KN / 3,5 KM




## PHOTOKINA 2000
Sajam digitalnih slikovnih tehnologija

PREMIJERE
## IBM THINK PAD X20
Extra prenosiv

AKTUALNO
## 25 GODINA MICROSOFTA

Možete li zamisliti svijet bez Gatesa&Co.?

MULTIMEDIJA Metropolitan muzej
stranica 67
## Metropolitan online zbirke

**Telecom**
**Motorola V 2288**
*Multimedijska igračka*
**VisorPhone**
*Prvi GSM handheld u svijetu*

**Software**
**Mac OS X Beta**
*UNIX za Macintoshe*

**Hardware**
**ATI Radeon**
*Autor Quakea preporučuje*
**NAPA DAV309**
*CD/MP3/Video, sve u jednom*

**Business Report**
**SAP e-business forum**
*Virtualne mySAP zajednice*
**Svijet dionica**
*Rat za Euroland*

**macExpress**
**Macworld Pariz**
*Predstavljen novi iBook*

**Online shopping**
**Dizajn na prodaju**
*Plastiku na gotovs!*

**IZDVAJAMO**
- **Hardware** IOMEGA HipZip
- **Software** Java za mobitele
- **Internet** 550 milijuna e-mail adresa

**AKTUALNO** Photokina 2000- najveći svjetski sajam fotografije • Olimpijada 2000 - prve Internet Olimpijske igre • 25 godina Microsofta- veliki rođendanski party **PREMIJERE** Laptopi: IBM ThinkPad X Series, Sony Vaio PCG-F701 i PCG-F707 • 1GHz Athlon Thunderbird - jaaako brza konfiguracija • Appleovi viteti:PowerMac G4 Dual i Cube 4 • Napa DAV309 - MP3 discman **TELECOM** Motorola T 2288 t - WAP model za početnike • Nokia 3310 - još manja, još poželjnija • Motorola V 2288- a igračka **MACEXPRESS** MacWorld Expo Pariz 2000 **OPEN SOURCE** RoboCup 2000 - • dar tvrt stvo u nogometu za robote • Linux sat **MULTIMEDIJA** New York Metropolitem muzej • g • Hrvatska književnost na CD-romu • Mercedes A160 Alpine Edition 600 - dnevna soba

Za sudjelovanje u nagra
telefona na adresu: Janu

prvi na izvoru informacija

# Sony kriza, i to dva

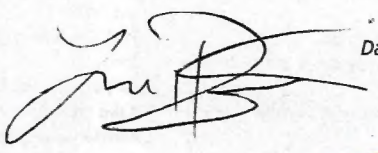
Nadali smo se da neće biti baš tako, mislili smo da će sve biti znatno bolje... E pa, prevarili smo se. Sve je baš onako kako smo i predviđali, a to je da će PlayStation 2 u Europi biti skuplji nego u Americi ili Japanu, zatim da će PlayStation 2 biti skuplji u nama susjednim zemljama (Austriji, recimo) nego u Njemačkoj ili Velikoj Britaniji i konačno - da će se PlayStation 2 vjerojatno po najvećoj službenoj cijeni prodavati u najbogatijoj zemlji kugle zemaljske, u Hrvatskoj. Trenutačni podaci: PS2 će stajati 299$ u Americi (2 575 kn), 869 DM u Njemačkoj (3 340 kn), 6 800 šilinga u Austriji (3 715 kn), 299 funti (3 750 kn) u UK-u, a tko zna koliko će onda stajati u HR (po nekim najavama čak oko 5000 kuna!?). Dobro, jasno mi je da je Europa problematična zbog različitih poreznih stopa pojedinih zemljama, za razliku od jedinstvenih u Americi ili Japanu, ali da su razlike baš tolike... Inače, u Sonyjevim službenim popisima i rasporedima isporuke PS2 konzola zemljama Europe (i okolice) nema Hrvatske do kraja ove godine.

S druge pak strane, prepolovljena je najavljena brojka od 1 000 000 komada konzola koje bi trebale biti isporučene prvog dana prodaje pa će biti i teže (ako ne i nemoguće) nabaviti konzolu bez prethodne rezervacije. Barem u prvih mjesec dana prodaje, jer iz Sonyja stižu obećanja o još 500 000 komada do kraja godine.

Pitanje je koliko će ta negativna medijska pompa (na nekim Internet siteovima potpisuju se peticije protiv prevelike cijene u Europi) utjecati na samu prodaju PS2 konzole jer ono što ona ima, a druge nemaju je ime. I to takvo da čak i ljudi koji rade na zabačenim i dalekim naftnim platformama znaju što je to PlayStation 2. Pa kad prođu pokraj trgovine u kojoj je izložen jedan takav, vjerojatno će pomisliti: "Joj, moram ga kupiti dok ga još ima." A još ako su ga obećali sinu kao božićni ili novogodišnji dar...

No bez obzira na sve, nabavit ću konzolu - ako ne prvog dana prodaje, onda drugog sigurno. Jesam li ja bolestan?

P.S. Blago sretniku koji osvoji PS2 u našoj nagradnoj igri



*Dario Zrno*

## Dobitnici PSX i asr nagradne igre iz prošlog broja:

**Vans tenisice**
Marija Mikić, Županja
Hrvoje Juretić, Zagreb

**Oakley majica**
Pino Gamulin, Split

**Oakley Goggle**
Goran Majetić, Bjelovar

*Čestitamo sretnicima*

**ISPRIKA**
Našom greškom u prošlom broju PSX-a u recenziji igre Mr. Driller izašla je kriva tablica s ocjenama. Prave su: igrivost 6, originalnost 6, ukupno 6.

# Pisma, komentari, reakcije...

## PITANJA MJESECA

GDJE SE MOŽE NABAVITI FINAL FANTASY MAJICA? KADA ĆE DOĆI KOD NAS *FF THE MOVIE*? KADA DOLAZI NASTAVAK *FRONT MISSIONA* (AKO JE UOPĆE NAJAVLJEN)?
MARKO I MATEJ IZ RIJEKE

**Nažalost, kod nas gotovo nigdje, ali pokušajte naručiti preko Interneta na *www.square-europe.com*. *FF the Movie* dolazi 2002. (ne zna se točno mjesec), a o nastavku *Front Missiona* zasad se ne zna apsolutno ništa. Ali Konami radi jednu vrlo sličnu igru za PS2 - zove se *Ring of Red*.**

JE LI ISTINA DA PS2 IDE NA INTERNET?
IVAN IZ ZAGREBA

**Ivane, Ivane, da si pročitao bilo koji PSX u proteklih godinu dana, znao bi da će se PS2 moći spojiti na Internet, no ne odmah na početku prodaje, nego iduće godine, kada se dogovori standard *broadband* veze u Europi. Inače, mi u Hrvatskoj najvjerojatnije ćemo se spajati preko modema (mnogo sporije veze), no to je naša trenutačna stvarnost.**

MOGU LI SAZNATI KADA ĆE PS3 JER STE ME ZBUNILI NAPISAVŠI JEDNOM DA ĆE IZAĆI 2002., A JEDNOM 2005.?
BOJAN IZ ZAGREBA

**Bojane, prvo ti nabavi PS2 pa ćemo onda pričati o *trojci*. Inače, pročitao si vijest -glasinu da će se PS3 pojaviti 2002., na što smo odmah dali komentar da je to besmisleno i gotovo sigurno netočno.**
**Istina je jedino da nitko, pa vjerojatno ni sam tvorac PS-a, Ken Kutaragi, ne zna kad će se i hoće li se pojaviti PlayStation 3.**
**Ako i bude, nekako nam se čini da bi 2005. bila idealna.**

## Pišite nam...

na adresu

**JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)**
**Majstora Radonje 10**
**10000 Zagreb**

e-mail

**psx_pisma@janus.hr**

Neš ti rođendanske torte. Kako pojest ono od čega živimo?! Nismo ga mogli rezat, a kamoli žvakat. Zalogaji su nam zastajkivali u grlu. Nemirna savjest još uvijek nam ne da spavat.
**Upozorenje:** Djeco, ne pokušavajte ovo kod kuće!

## Mali kritičar

Drago uredništvo najčitanijeg, najuglednijeg, najšarenijeg, najboljeg, najeftinijeg ... PSX-a
Pišem vam po prvi put u nadi da ćete objaviti moje pismo. Kako pohvale svi pišu, to ću izostaviti, pa ću krenuti s kritikama, prijedlozima i pitanjima:
1. Kada će izaći igrica Mesiah?
2. Nije mi jasno kako možete imati toliko originalnih igrica, koliko se može razumijeti iz vašeg časopisa (iako imam 15 godina, znam kakvo je stanje u našoj bogatoj domovini).
3. Ne znam zašto toliko hvalite taj PS2? Svi navaljujete na kupnju, a za koju godinu će mu cijena pasti i pojavit će se PS3 i opet navala. Usporite malo s tim najavama, nemamo svi toliko novca (siguran sam da većini ide slina na usta koliko ga hvalite).
4. Pokušajte, znam da će biti teško, dati jednu (a po mogućnosti i više) igara na recenziju većem broju recenzenata (dvije glave razmišljaju bolje od jedne) i uvedite zajedničku ocjenu.
5. Ne znam zašto, kada objavite neko pismo, na neka škakljiva pitanja ne odgovorite (znam, jer imam sve brojeve ovog časopisa)?
6. Ja sam jedan od onih rijetkih koji vole čitati i vaš časopis pročitam mjesečno dva do tri puta, pa biste se mogli potruditi i izlaziti malo češće.
7. U broju u kojem ste opisivali sve likove iz Tekkena napisali ste za Hwoaranga da je majstor taek-won-doa. Ispravio bih tu pogrešku jer se piše taekwon-do (europski sam prvak u tome do 15 g.).
To bi bilo sve zasad. Popravite pogreške, ostalo ne mijenjajte. Ako bude bilo bilo kakvih kikseva, javit ću vam se.
Srdačan pozdrav
KRITIČAR
P.S Do toga smo došli ja i moji prijatelji i prijateljice.
P.P.S Igrajte malo manje PS i uživajte u životu.

**1. Kada ga Bog pošalje na zemlju.**
**2. Zato i nismo dobili plaće zadnja dva mjeseca!**
**3. Ma molimo nebesa da se PS2 popikne i odgodi dolazak. Zašto!? Pogledaj točku 2.**
**4. To smo mi i pokušali, ali onda su se ljudi, nećemo reći koji (Tomo i Vedran), potukli jer jedan bi čevap, drugi bi pljeskavicu. Ne pali ti kod nas da dvije glave razmišljaju bolje od jedne. Čim se dvije glave nađu, odmah padne jedan ISS, pa psovanje, pa šora, a pisanje, 'ko ga šiša...**
**5. E, ovo je preškakljivo, nećemo sada, preskačemo.**
**6. A mogao bi se ti i potruditi pa čitati malo sporije. A kad bi malo učio?**
**7. I to tek sada kažeš! Dobro, dobro, nismo mi mislili ozbiljno, sve ćemo srediti, evo imaš pićence...**
**P.S. Pozdrav i pusice i njima (ne treniraju valjda svi taekwon-do?)**
**P.P.S. Mi smo perverzni pa uživamo u čitanju pisama.**

## Mr. Ice

Bok, dečki i cure...
Upravo sam danas kupio PSX poslije škole... i baš čitam recenziju Chrono Crossa... Full mi je zakon časopis i svi ste "spaljeni" do kraja...hehe... Inače, ja sam u igri Tony Hawk napravio na stazi u Warehouse 587.486 bodova... pa neka se Darijan sakrije pod krevet... A najbolja mi je spika "Kontakt zona"... Ne kužim spiku... sada hrpa nekih tipova koji imaju neku tamo kockastu sivu kutiju piše časopisu koji navodno vole čitati -PSX- što bi voljeli da napravite itd. Meni je to smiješno - ko da vi ne znate što vam je činiti... Ja, iskreno, pišem samo radi jedne stvari - a to je da objavite prohod City of Lost Children, eto... Ko da je Vas briga što neka Marina ima takvu i takvu situaciju doma; to ionako svi pišu radi igre... Makar meni SVI kažu da sam filozof itd. - meni nije bad - takav

sam, kakav sam...Toliko od mene...
Pusa Tanji i Nevenki...
Andro

**Ali nas JE briga kakva je Marinina situacija doma! Kako tvoji starci? Mi baš volimo priče iz života. Mi najviše volimo moje tajne i moje sudbine. Mi obožavamo sudnice i istrage! Što ćeš, previše sapunica... Vidiš da i ti šalješ pusice Tanji i Nevenki...**

## A para ko šalate...

Zdravo PSX!

U ovom pismu neću ni hvaliti ni kuditi vaš časopis i uredništvo. Sve je u ovom časopisu odlično osim jedne stvari koja mene zabrinjava i nadam se da mi nećete zamjeriti zbog ove nazovisitnice. Prijeđimo na stvar: kad u jednom broju recenzirate igru, u sljedećem odmah objavljujete rješenje. Znam, vi ćete se tome smijati, no vjerujte, nije baš smiješno. Još gore je kad u istom broju recenzirate igru i objavite rješenje za nju (ne govorim da vi to radite, ali događa se). Ljudi moji, pa zar to nije malo hibridski? Tako u jednom broju neka igra dobije cenera, a netko ode u trgovinu i potroši 300-tinjak kuna za nju, pa je odmah sutra prijeđe pomoću *helplinea*. Vi ćete reći:"Pa zašto onda čita *helpline*?" Jednostavno, i najokorjeliji igrač mora zaviriti u te stranice, jer mu padne kamen sa srca kad otkrije rješenje neke zagonetke. Dakle, evo najbolje strategije za tu zbrku: 1. Pričekajte hrpu pisama u kojima vas mole za rješenje i objavite ga 3 ili 4 broja poslije recenzirane igre; 2. Stavite tu igru u tablicu i pričekajte da nakupi dovoljno bodova za objavu rješenja.

Sa štovanjem

Josip iz Zagreba

**A mi imamo još bolju ideju: ako već platiš 300-tinjak kuna za igru, onda rješenje mora biti još skuplje. Dakle, prije ulaska na stranice *helplinea*, plati još 500 kuna, pa da te vidim o'š li ti opet zavirivat! A istu igru u recenzijama i *helplineu* nikada nisi mogao naći na stranicama PSX-a, časopisa za otkrivanje svih tajni i skidanje Lare do gola.**

## Dida je poludija!

Bog!

Evo mene opet! Dida mi je poludija skroz pa je odlučija ovo šta je odlučija. Ja tu više ništa ne mogu jer dida samo mrmlja nešto u bradu i govori da je baš dobro što nije vratija sav eksploziv iz II. svjetskog rata. Još kaže:"Upamtit će oni Prsana!" Ja se molim Bogu da mu svaki dinamit baš i ne upali! Eto toliko, bok, moram prekinut, evo mi dide!

Tino iz Splita

**Jesi li ti Tino siguran da dida nema našu adresu?!**

## A para ko blata...

Bok!

Pišem vam drugi put i neću postavljati previše pitanja nego ću vam dati nekoliko prijedloga:

Ubacite u sljedeći broj PSX-a poster. Nemojte čitatelje upozoravati da ne šalju pisma s *memory cardom*. Radije objavite natječaj u kojem će biti potrebno poslati *memory card* sa snimljenim zgodicima u ISS Prou, a vlasnika najljepšeg nagradite (*memory cardom*, naravno). Kartice nemojte vraćati na kućne adrese, nego ih zadržite za sebe (i naravno, obogatite se od njihove prodaje).

Poduzmite nešto s kvalitetom uveza. Časopisi mi se raspadaju.

Vlasnika pisma mjeseca nagradite prvim brojem PSX-a (ako ih još uvijek imate).

I pitanje za kraj: što će se zbiti s TNT-om?

Ovi neobični prijedlozi su isključivo za dobrobit PSX-a.

Dejan iz Rijeke

**Ako objavimo poster, ode nam arak recenzija. Što bi ti radije? Izvrsna ideja. A kako bi bilo da nam šaljete svoje PlayStatione kako bismo ocijenili koji je ljepši, jer naši su već na izdisaju...**

**Ma to se ti nabacuješ PSX-om i njime udaraš komarce po zidu. Tako ti i treba! Dario je od svoga No.1 kupio auto, a ja pretpojačalo. Dakle gotovo je s prvim brojem.**

**Trenutačno za TNT još nije prava situacija (znaš ono, problemi zemalja trećeg svijeta, kriminalizacija domovinskog rata i tako to...).**

## Dragi Lastane

Yo, PSX

Molim vas, pomozite nam (imamo sve brojeve najboljeg svjetskog časopisa). Ja i frend imamo veliki problem. Frend se na moru zaljubio u jednu žensku (Željku). Ona ima sestru (Vlatku) u koju sam se ja zaljubio čim sam joj čuo glas (gadno, ha?). Već mjesec dana nismo dotakli Sony, stalno mislimo na njih slušajući liniju. Pismo smo htjeli poslati pomoću Interneta, ali otkad smo zaljubljeni ne znamo da kompjutor postoji. Žive u Lepoglavi (Sestranec 26), a mi u Požegi. Molim vas, pomozite nam i savjetujte nas što učiniti, i ne shvatite ovo kao šalu jer smo očajni. P.S. Obje su prelijepe. Kao vaši najvjerniji čitatelji i obožavatelji, molimo vas da nam pomognete. Znamo da ovo nije tipično pismo, ali znamo da ćete imati razumijevanja.

Marko i Igor, Požega

**Dobro, pobogu, zar vam mi sličimo na Lastana!? A je l' znaju one igrat *Gran Turismo*? A *ISS*? Jer ako znaju (a tako su lijepe), dobro da ste nam ostavili adresu, mi trčimo u Lepoglavu, a vi i dalje patite, slušajte liniju i žalite se O.K.-u.**

## KASETA MJESECA

### Tamburash

Bok!

Obično dobivate pisma, razglednice, fotke i sl. Ja vam šaljem kasetu sa snimkama svojih malih, ali mukotrpnih radova na *Music 2000*. Možda i nisu nešto, ali činjenica da sam svaku radio cca 10 sati (naravno, ne u komadu), pa ih zbog toga vrijedi vidjeti i čuti.

Ostanite i dalje najbolji!

Vaš Nenad iz Zagreba ("Tamburash")

**Svaka čast, Nenade, kaseta je odlična, samo tako nastavi - tko zna, možda se probiješ i do platinastih ploča. Kao nagradu za tvoj naporan rad šaljemo ti najnoviju TOCU WTC, koja ima knjižicu na engleskom, ali je igra na talijanskom ili španjolskom (nije do nas nego do Sonyja koji je krivo pakirao). No to te sigurno neće smetati, kao što nije ni nas.**

## PITANJA MJESECA

KADA ĆE IZAĆI NOVA IGRA SLIČNA *LMA MANAGERU*?

ZORAN SA HVARA

**Ako ti se ne da čekati još mjesec dana do novog *LMA Managera 2001*, onda potraži EA-ov *Football Manager 2001* o kojem možeš čitati u ovom broju.**

UKRATKO. MOŽETE LI MI PREPORUČITI NEKOLIKO STRATEGIJA?

FREAK

**Možemo: *Civilization 2, Railroad Tycoon 2, Warzone 2100, Z, Warhamer Dark Omen, Warcraft 2,C&C, Panzer General...***

MOŽE LI PLAYSTATION 2 VISITI NA ZIDU NA JEDNOM *EKSERU* KAO MOJA *JEDINICA*?

ALMIR IZ OSIJEKA

**Eh, neće ići Almire, ovaj put ćeš se morati malo više namučiti... Nabavi deset paketića Bazooka žvakaćih guma (što je gotovo nemoguće u današnjim vremenima) pa sve skupa ritmički prožvači barem tri sata, te tu kompaktnu smjesu stavi na proljetni povjetarac (21°C) 12 sekundi, te je onda razvuci *oklagijom* točno u PS2 oblik. Sada kada sve imaš, samo prilijepi konzolu na zid i uživaj...**

U BROJU 14 NAJAVILI STE IGRICU *STAR TREK: INVASION*, KOJA JE TREBALA IZAĆI U LIPNJU 2000. ALI NIGDJE DA JE PRONAĐEM. POŠTO VI SVE ZNATE, JE LI UOPĆE IZAŠLA TA IGRICA I GDJE JE MOGU KUPITI?

DARIO IZ ZAGREBA

**Prati pozorno upute: kad si već u *spejsu*, dođi do *fajnajl frontira*, pa skreni lijevo... Dario, žao nam je što ne možeš nigdje pronaći igru, kao i što u Hrvatsku neke igre kasno dolaze, ali znaj da je igra u prodaji, pa ako ti nije problem, možeš skoknuti do susjedne nam Austrije.**

# novosti

PIŠE Tomislav Tomašić

***Prošli su mjesec svijetom igara dominirale vijesti s ECTS-a, o čemu ste u prošlom broju mogli pročitati iscrpna izvješća s lica mjesta. Drugom polovicom rujna dominirali su odjeci sa spomenutog showa te nove vijesti o radu ili završetku ondje najavljenih igara. U želji da razgalimo nedužna dječja srdašca, uz ostalo, donosimo i prošireni pregled disneyjevskom tematikom inspiriranih igara***

**UBI SOFT ENTERTAINMENT** | **GOLD AND GLORY: THE ROAD TO ELDORADO**

# U POTRAZI ZA ZLATNIM GRADOM

*Šaljivi antiheroji, daleki mistični krajolici, zanimljive mozgalice. Sve to i još mnogo toga pronaći ćemo u potrazi za El Doradom*

**Ovo su naši junaci, Tulio i Miguel**

Konačno nešto za romantičare. Konačno nešto bez *hi-tech* naoružanja, bez visokopolitičkih spletki. Konačno igra kojom ne dominiraju alieni, droidi, a krajolici nisu puste tone čelika i betona. Pridružite se dvojici lopova u njihovoj nenadmašnoj avanturi temeljenoj na istoimenom animiranom filmu. Tulio i Miguel, simpatične protuhe, glavni su likovi igre koja će nas vratiti u vrijeme konkvistadora te u početke otkrivanja Novog svijeta. Duo fantastikus je, kao što je lako pretpostaviti, stalno u problemima, ali uvijek prepun maštovitih rješenja koja bi ih trebala odvesti do blagostanja i nerada. Kako i ćorava koka nekad nađe zrno, tako se i našem dvojcu sudba nasmiješila omogućivši im da na kocki dobiju kartu koja vodi do mitskog zlatnog grada El Dorada, i tu počinje njihova četverodjelna epopeja kroz njihov matični grad iz kojeg trebaju pobjeći preko oceana, kroz prašumu pa sve do El Dorada. U igri će biti moguće simultano kontrolirati oba lika, no vodeću ulogu ipak će imati Tulio koji si je, čini se, stavio u zadatak da svog partnera Miguela dovede u što veći broj nezgodnih, a nama komičnih situacija. Uz odličnu priču, rafinirani humor te, sukladno viđenim slikama, odličnu grafiku, možemo očekivati sjajne mozgalice koje će naši junaci morati razriješiti kako bi uspješno napredovali. Jedina zamjerka koju spominju sretnici koji su zaigrali demo je dosta teška upravljivost likova, no proizvođači uvjeravaju da će te boljke do izlaska igre u prosincu biti riješene.

**A ovo je papirić zbog kojeg je nastala cijela ova zbrka**

**Noćni razgovori na palubi tijekom dugog putovanja preko oceana**

**Tulio i Miguel moraju pobjeći iz grada i dokopati se prekooceanskog broda**

**Radical air-man** ▸ Ako to još dosad niste znali, u *Tony Hawk's Pro Skateru 2* moguće je igrati u ulozi Spidermana. Baš je zanimljivo gledati našeg dragog Spideyja kako jurca na skateu kroz grad. Obzirom da se nije previše proslavio u svojoj vlastitoj igri, možda će mu *boardanje* bolje ići. Inače, vezano uz TH2, prenosimo vijest da je 19.09. Tony u West Los Angelesu potpisivao primjerke svoje igre, kada je najavljeno da će uskoro doći i u Zagreb te se naći sa svim ovdašnjim ljubiteljima skateboardinga i, dakako, potpisivati primjerke igre (tak' se varaju mala djeca).

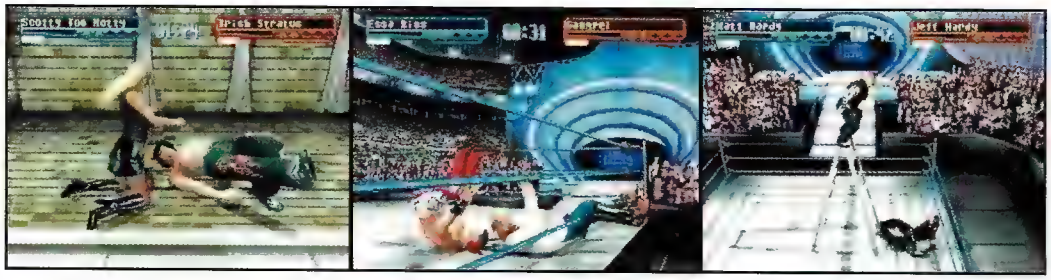
**Stvar je na stvari** ▸ Konami se upustio u izradu vrlo zahtjevne igre - mora je napraviti po hvaljenom Carpenterovom filmu *The Thing*. Stvar je stekla kultni status uglavno zahvaljujući karizmatičnom redatelju koji nam je na specifičan način ispričao priču o maloj arktičkoj bazi i istraživačima u njoj koji slučajno nailaze na zlu izvanzemaljsku inteligenciju i bivaju zaraženi njome. Igra će, prema najavama, započeti ondje gdje je film završio. Ostaje nam nadati se da će Konami zadržati vještinu stečenu na MGS-u i uspješno je prenijeti u *The Thing*.

**Zimske radosti** ▸ Dosad još nismo bili svjedoci potpuno uspješne *snowboarding* igre, no proizvođači ne posustaju u nastojanjima da naprave hit. Novi pokušaj dolazi od proslavljenog Capcoma i zove se maštovito *Snowboard Heaven*. Capcomovci si utvaraju da će nas svojom igrom dovesti u raj, a to mišljenje grade na visokoj raznolikosti igre. Neće to biti samo obijesno spuštanje niz planinu, postojat će čak četiri moda igranja, i to: *boardercross, versus, free ride i replay*. Igrači će moći kontrolirati dva karaktera živopisnih imena, Eiji i Nanako. Odakle li samo dolaze?

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STO

THQ WWF SMACKDOWN 2

# I'M GONNA GET YOU

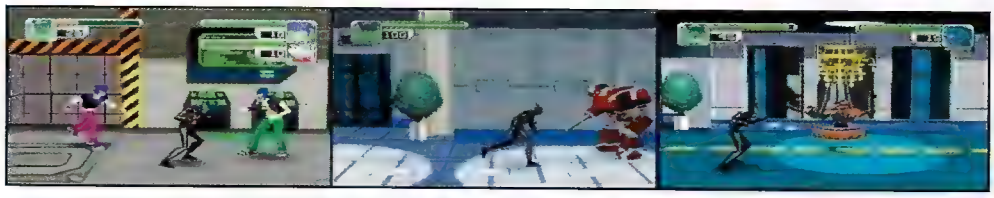


Nakon velikog uspjeha prvijenca bilo je samo pitanje vremena kada će THQ učiniti nešto (nastavak igre) što bi zadovoljilo nezasitne kućne *wrestlere*. Dečki su si dali truda i WWFS2 je pred izlaskom. *Smackdown* će ponuditi doista mnogo toga što će ljubiteljima žanra biti zabavno. U ponudi su, naravno, ekshibicijski mod, *special eventi* i karijera. Svaki od njih sadrži cijelu paletu starih i novih načina borbe u kojima ćete uživati više ili manje. Od zanimljivosti ističem dodatak *hell in cell* borbe, gdje ćete se naći u kavezu s drugom "gorilom" u borbi za goli život. Sama borba nije osobito spektakularna, ali penjanje po stranicama kaveza i pad na protivnika trebali bi biti. Grafika je još jednom dotjerana do maksimuma pa će uz odličnu zvučnu kulisu stvoriti gotovo stvarnu atmosferu tih ludih borbi.

UBI SOFT BATMAN OF THE FUTURE

# KONAČNO ODMOR....

Rekao je Bruce Wayne i objesio svoje odijelo o klin. Došlo je vrijeme da mlađi preuzmu ulogu borca za prava nejači, a mladi student Terry McGinnis čekao je u redu i bio spreman za preuzimanje glavne uloge u novoj Ubi Softovoj platformskoj razbijačini *kung-fu* stila. Nakon lutanja različitim 3D svjetovima Batman se vratio u 2D skrolirajuće okružje, gdje lagano prelazi iz jednog ekrana u drugi. Iako mlad, Terry je jednako spretan i izvodi sve stare fore i udarce, a zasigurno će izvući i pokoju novu u kombinaciji s novim spravicama za hvatanje kriminalaca. Ovako na kupu sve to ne zvuči osobito spektakularno, ali 2D tučnjave uvijek su u sebi imale dobru igrivost, tako da s ocjenom treba pričekati do izlaska igre u Europi početkom 2001.



DRIVER 2

# Baš sam lijep

Novog *Drivera* svi zasigurno nestrpljivo očekuju. Tako je i s uredništvom PSX-a koje svoje frustracije iščekivanja krati prikupljanjem i pregledavanjem novih slika iz igre. Sve što smo dosad vidjeli doista je lijepo, bilo da je u pitanju statična slika ili *rolling* demo. Najveća novina, koju je moguće vidjeti na svakom filmiću i kojom je proizvođač očito ponosan, su zavoji i skretanja koja više nisu samo pravokutna kao u prvom dijelu. Za kraj, donosimo vam nekoliko novih slika koje će vam malo olakšati (ili otežati?) čekanje.

**Bomberman se vraća** ▸ Tko je pomislio da Bombermana više nećemo vidjeti na PS-u, ljuto se prevario. Relativno nepoznati izdavač igara Hudson planira izdati novu verziju. *Bomberman Land* bit će najnovija igra iz vrlo popularne serije, a razlikovat će se od svojih prethodnika po tome što će nuditi seriju različitih miniigara te akcijsku platformsku igru u stilu *Super Marija*. Igra obilježava 15. godišnjicu izlaska Bombermana, tako da će sadržati i originalnu verziju igre. Izlazak je najavljen u Japanu za prosinac, a za Europu još nije potvrđen.

**Luzeri se vraćaju** ▸ Igra koja prema skromnom mišljenju uredništva PSX-a konkurira za najgori naslov 2000. g. dobit će svoj nastavak. Očito da nismo na istoj valnoj dužini s kupcima, no bilo kako bilo, igra The *Dukes of Hazzard* zaradila je svojom iznimnom prodajom u zapadnoj Europi i Americi nastavak. Izdavački posao je i dalje u rukama South Peak Interactivea, a nastavak će, kao i prvi dio, proizvesti Sinister Games. Proizvođači obećavaju sve što je bilo u prvom dijelu, pa i više. Dakle, zaobići u velikom luku kad u studenom dođe u prodaju.

**Obiteljska posla** ▸ Proizvođači filma koji će nam Laru Croft donijeti na kinoplatna objavili su da će uz Angelinu Jolie, koja ima naslovnu ulogu, u filmu glumiti glavom i bradom njezin otac John Voight, poznat nam iz prvog nastavka *Mission Impossible*. John će glumiti Larinog oca Lorda Crofta i već je počeo pripreme za svladavanje uloge pridruživši se ostatku ekipe na setu postavljenom u Pinewood Studios.

**PSone na Otoku** ▸ Englezi su prvi u Europi dočekali početak prodaje novodizajniranog starca

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

SCEE

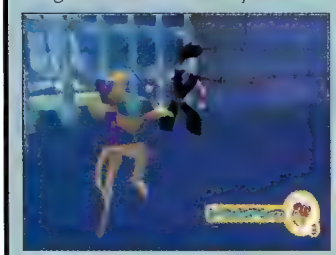
# MALIŠANI, ZBOR!!

*Bilo je i vrijeme. Konačno će roditelji biti zadovoljni jer će se njihovi juniori i juniorke konačno okrenuti dječjim problemima, umjesto da spašavaju svijet od nuklearnih i inih katastrofa, jer uz ovako dobar izbor, drugo im neće ni preostati*

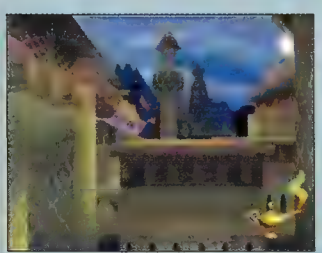
**Iz dana u dan se potvrđuje da se PSone okreće mlađim potrošačima pa je tako Sony najavio izlazak desetak igara izrađenih u suradnji s Disney Interactivom i Ubi Softom. U daljnjem tekstu možete pročitati detalje o onim igrama za koje uredništvo PSX-a smatra da u sebi kriju najviše potencijala.**

## ALADDIN: NASIRA'S REVENGE

Najnovija Aladdinova avantura vodi nas u drevni grad Agrabu, gdje će se naš junak još jedanput suočiti s različitim mističnim silama pokušavajući spasiti grad od Jafarovog bijesa te spletki njegove zle sestre Nasire. Jednako kao u filmu, a onda i u seriji, i u igri će igrači odmarati oči na prekrasnim šarenim, misterioznim i uzbudljivim krajolicima kojih će sada biti 9, svaki vezan uz novi zadatak. U samoj igri bit će moguće na različitim dijelovima igre uz Aladdina kontrolirati i dodatne likove, a to su Abu i Jasmine. Kao i ostale igre tog tipa, *Aladdin* se temelji na vještom prolasku nivoa, borbi s *bossovima* te skupljanju različitih gemova, s tom razlikom da ćemo prolazeći nivoe izvoditi i različite ekshibicije srodne tom okružju, kao što je let na magičnom sagu. Osobito je zanimljivo da će nam skupljanje Genejevih novčića dati mogućnost igranja posebnih podigara. Dakle, naoštrite sablju i budite spremni na svaki mogući izazov.



**Najuzbudljiviji dio igre je svakako letenje na magičnom sagu**



**Ovaj je majmunčić jedan od gore-spomenutih pomoćnika**

**"Kume, izgori ti kesa"**

## THE JUNGLE BOOK: GROOVE PARTY

Svi koji su se umorili od borbe i avantura, u ovoj će igri moći naći spokoj i zabavu uz glazbu. Ako ste oduvijek voljeli veselo društvo iz *Knjige o džungli* te odlične glazbene teme iz istoimenog crtanog filma, u ovoj ćete igri imati priliku uživo sudjelovati u njima. Igra je napravljena prema originalnom filmskom scenariju, odvija se na 9 različitih lokacija, a na nama je da u ulozi Mowglija ili Balua dokažemo tko je najbolji plesač u džungli. Posebnost ove igre je u tome što je za nju Ubi soft razvio novi dodatak pod nazivom Dance mat, plesnu podlogu koju uključujemo u PS i plešemo uživo po glazbi iz igre. Imajući na umu rečeno, na vidiku je dobra zabava za cijelu obitelj i prijatelje.

## DINOSAUR

Dolazi nam još jedna igra iznimne grafičke vrijednosti utemeljena na novom Disneyjevom crtiću. Programeri je razvijaju za nekoliko različitih platformi pa će i grafički izgled ovisiti o njihovim mogućnostima, no u svim će verzijama radnja biti jednaka. Igrači će se naći u zaboravljenom svijetu gdje strategija, logika i timski rad znače razliku između života i smrti. Na raspolaganju je mogućnost vođenja triju različitih originalnih filmskih likova - Aladara, Zinija i Flija. U igri postoje četiri tipa zadataka, a izvršavat će se kroz 15 velikih nivoa. Završivši ih, igrač biva nagrađen prekrasnom FMV sekvencom koje u filmu nema.

**Uz tri spomenute igre, u najavi je još nekoliko inspiriranih Disneyjevim likovima: *102 Dalmatians, Donald Duck: Quack Attack, Little Mermaid II*, koje će kao i sve ostale zacijelo naći svoje poklonike među igračima**

koji se lijepo poklopio s petim rođendanom naše omiljene konzole - Sony je sretno objavio da se na engleskim policama nalazi ukupno 75.000 komada PSone konzole po cijeni od 79,99 funti, što će reći da je jednaka cijeni stare konzole. Iščekujemo prve podatke o prodaji pa da vidimo ima li tu kruha ili ne. Inače, dok ovo čitate, prodaja PSonea počet će i u ostalim europskim zemljama, a u nama najbližoj Austriji cijenu mu je 1750 šilinga. Cijena i datum hrvatske premijere nisu još poznati (toliko o Europi).

**Bitka je izgubljena** ▸ Sony se dugo nadao da bi mogao dobiti pravnu bitku protiv proizvođača PS-jevog emulatora, ali - na njihovu žalost - nisu uspjeli. Bitka je bila vođena vrlo dugo i o njoj ste već mogli čitati u vijestima, no evo malog podsjetnika. Sony je uložio više tzv. žalbenih prijedloga od kojih su samo dva došla do suda, ali su i oni propali. Zanimljivo je da Sony nije tužio zbog izrade emulatora, nego zbog kopiranja Playstationovog BIOS-a. Unatoč njihovim nastojanjima, sud je ponovno bio na strani manje tvrtke. David ipak može protiv Golijata, dokazano je po tko zna koji put.

**Resident Evil na filmu** ▸ Paul Anderson, direktor filmova kao što su Mortal Kombat i Even Horizon, upravo je potpisao ugovor za snimanje filma temeljenog na proslavljenom survival-hororu. Produkcija filma trebala bi početi u siječnju 2001., a u američkim bi se kinodvoranama trebao pojaviti u Noći vještica. Producenti filma su Germany's Constantin Films, koji su također financirali i Street Fightera. Ukratko o radnji: specijalna jedinica bori se protiv hrpe zombija i superračunala koje je izgubilo kontrolu nad njima.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS...

NAMCO
TIME CRISIS: PROJECT TITAN

# Rasturi sve i vrati se sam

Iznimni Namcov uradak konačno dobiva službeni nastavak. Igra je bila fenomenalna, ali kod nas nije doživjela preveliki uspjeh jer nam tada nije bio dostupan G-Con pištolj, no za nastavak doista ne treba brinuti. Naći ćemo se u ulozi vrhunskog agenta Richarda Millera koji biva neopravdano optužen za ubojstvo Xaviera Serrana, predsjednika malešne zemlje pod nazivom Caruba. Kako je naš Richard ponos svoje službe, oni su ipak voljni dati mu 48 sati da spere ljagu sa svog obraza, prije negoli zaniječu svaku vezu s njim i predaju ga vlastima. Tu počinje akcija čišćenja kriminalaca, a Namco najavljuje da neće biti potrebno samo dobro gađanje, nego i strateška umješnost u izboru i promjeni skloništa. *One man army* je ponovno u pogonu i jao onima koji mu se nađu na putu.

PSYGNOSIS TEAM BUDDIES

# UDRUŽIMO SE

I think we have a winner. Kratko i jasno. *Team Buddies* bi, prema viđenom, doista trebali biti pobjednici. Igra nas stavlja u 3D svijet iz crtića u kojem se grupice luđaka bore za prevlast nad teritorijem. U ovoj igri sve je u udruživanju i sve je zapravo vrlo jednostavno. Posjedujete svoju bazu i morate je zadržati, ali i osvojiti protivničku. U tome će vam pomoći *ninja, stealth, medics* i *super buddies* - kretat će se po terenu, skupljati sanduke s poboljšanjima i rušiti sve oko sebe arsenalom različitog teškog oružja. Odlična grafika i dinamični kutovi kamere trebali bi osigurati prvoklasnu zabavu koja će nas voditi kroz 32 velika nivoa podijeljena u 8 tematskih zona. Različiti likovi, vozila, oružja, životinje, akcija, akcija, akcija.

TECMO MONSTER RANCHER

# UZGOJITE SVOJE ČUDOVIŠTE

Japanci su izumili još jedno čudo, a na nama je da ga pokušamo usvojiti. Čudne igre koje su njih zaludivale nisu dosad imale previše uspjeha u Europi ili nisu ni došle do nje, no ova bi to mogla promijeniti. U MR-u bit će moguće stvoriti vlastito čudovište i to umetanjem bilo kojeg glazbenog CD-a ili stare igre u PS!!! Zanima li vas kakvo bi čudovište ispalo da stavite Severinin ili Grašin CD u PS? Vidjet ćemo, vidjet ćemo. Kad se čudovište konačno izlegne, na vama je uzgojiti ga, razviti njegove psihofizičke sposobnosti i pripremiti ga za borbu s ostalim čudovištima, gdje ćete pobjedom otključati još novih likova. U igri je moguće stvoriti više od 450 čudovišta, a svako jamči oko 8 sati igranja pa je zahvaljujući tome i nesumnjivoj originalnosti igre uspjeh gotovo zajamčen.

# ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

***BMX banditi iz EA***

Prema nekim izvorima, Electronic Arts potpisuje ugovore s prvacima u vratolomijama na biciklu (spominje se Taj Mihelich i Joe Rich), što bi moglo značiti da ćemo uskoro dobiti najavu za još jednu simulaciju 'ekstremnog sporta'. Na kojoj platformi? Pa na PS2, naravno!

⊗ *Popularnost Tonyja Hawka i sličnih igara znači da je trenutačno plodno tlo za takve igre, a vratolomije na biciklu - koje se nisu često pojavljivale u igrama - mogle bi biti dobra tema jer - mnogi ljudi nisu nikad stali na skateboard, ali bicikl zna svatko vozit!*

**Surfanje na PS-u**

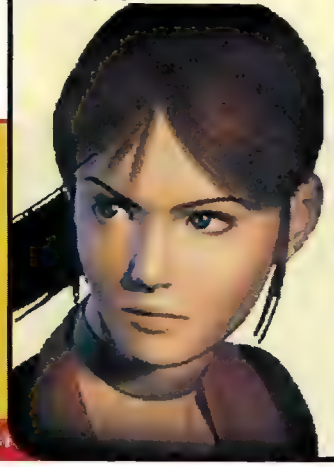
Upozorenje. Nije riječ o surfanju Netom, nego o simulaciji surfanja. Tvrtka Mattel upravo radi na Championship Surferu za Playstation, a neslužbeno je najavila izradu istog naslova i za PS2. Isto su najavili i za ostale konzole.

⊗ *Kakva je budućnost ovakvih igara na PS-u i konzolama uopće? Vrlo upitna. Nakon ovaj mjesec viđenih Surf Raidersa teško da će biti onih koji bi se osim ludih Amera, mogli zainteresirati za takav tip igara. Vrijedna spomena jedino je odlična surf-glazba.*

**Code Veronica**

*Resident Evil Code Veronica* posljednji je nastavak RE serijala koji se zasad vrti samo na Seginim Dreamcast konzolama. Capcom je najavio izradu nove RE igre za PS2, ali nije precizirao je li riječ o *Code Veronici* (dakle, konverziji Dreamcast inačice) ili nekoj potpuno novoj.

⊗ *Capcom sigurno nešto radi, a mi bismo sigurno voljeli vidjeti i Code Veronicu i novu igru, jer dobrog Resident Evila nikad dosta. Problem je jedino što to neće biti tako skoro bez obzira na Capcomovu žurbu. Nema veze, jer dužina rada obično znači i kvalitetniju igru.*



**Umjetno je zanimljivo** ▸ Ne tako davno, prije godinu dana, Sony je izbacio na tržište umjetnog psa Aiboa. Da malom Aibou ne bi bilo dosadno, izradili su mu i mehaničkog partnera koji će također biti u prodaji. Ime novog robota bit će objavljeno 12.10. Mogućnosti koje će pružati novi model zasad su nepoznate, ali znajući da je Aibo mogao ići u šetnju, donositi lopticu i loviti vlastiti rep, od novog se modela ne očekuje ništa manje. Inače, Aibo je bio robot ograničene edicije, a u samo nekoliko minuta prodano je preko Interneta čak 5000 komada po cijeni od 2.500 dolara.

**Još malo o skateu** ▸ Sony Computer Entertainment America odlučio je sponzorirati jedno veliko natjecanje. Riječ je o Vans/Playstation svjetskom prvenstvu u skateboardingu. Mjesto radnje je Oceanside, Kalifornija, a vrijeme radnje 6.- 8. listopada. Dakle, kad budete čitali ovu vijest, već ćete možda znati i tko je svjetski prvak u SB-u. Sve legendarne face iz skaterskog svijeta kao što su Steve Caballero, Willy Santos, Bob Burnquist, Geof Rowley, koje ste mogli upoznati igrajući Grind Session i Tony Hawk, bit će ondje. S obzirom na popularnost skaterskih igara na PS-u, ne čudi ovaj Sonyjev marketinški potez.

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...S

# PS2 novosti

PIŠE Berislav Jozić

*Iako je u prošlom mjesecu najvažniji PS2 događaj bio Tokio Game Show, dodijelili smo mu samo dvije stranice ove rubrike jer nas ipak više zanimaju vijesti nešto bliže Europi - najave i podaci o pripremama za izlazak PlayStationa 2 u Americi i na Starom kontinentu*

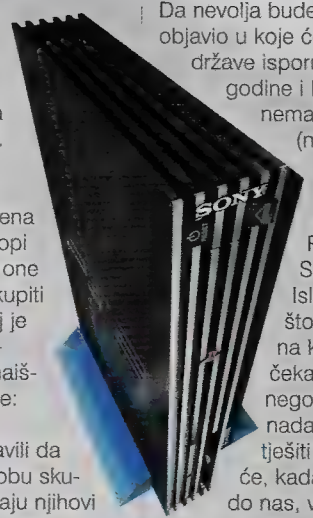
SMANJENA NAJAVLJENA KOLIČINA KONZOLA ZA AMERIKU I EUROPU

## Samo 500 000 PlayStationa 2!

Sony je objavio da će, zbog velike potražnje u Japanu i nestašice dijelova, za početak prodaje u Americi i Europi biti spremno samo po 500 000 konzola, na što su igrači i prodavači reagirali jednakim negodovanjem. Chris Deering iz SCEE nije uspio primiriti duhove izjavom da je to trostruko više nego što je bilo isporučeno Playstationa 1995. na početku prodaje - iako je to vrlo znakovit podatak. Planovi o budućem isporučivanju 100 000 konzola na tjedan i nadalje ostaju nepromijenjeni, pa bi ukupni broj konzola isporučenih u cijelom svijetu do kraja fiskalne godine (tj. do 31. ožujka 2001.) trebao ipak dostići 10 milijuna. Iako je tu najavu popratio i pad vrijednosti Sonyjevih dionica, financijski analitičari tvde da nije riječ o ozbiljnom gubitku povjerenja u tu tvrtku, što se poslije pokazalo točnim, kada su vrijednosti dionice počele ponovno polagano rasti.

U međuvremenu, cijene konzola uveznih iz Japana skaču pa je tako jedna konzola nedavno na Ebay aukciji prodana za čak 1,375 dolara, a u američkim se trgovinama primaju narudžbe za isporuke POČETKOM 2001.

Što se tiče softvera, Sony još uvijek najavljuje 26 novih naslova do 24. listopada te više od 50 do kraja godine (prema broju najava koje smo vidjeli meni se čini da će ih biti i više). Ipak, i tu se dogodila mala promjena - DVD pakiranje u kojem dolaze PS2 igre nema mali pretinac za memorijsku karticu što su ga imala japanska pakiranja. Osim toga, američko pakiranje neće sadržavati ni demodisk, dok se za europsko još ne zna. Kod Europljana je situacija još mnogo gora - naime, najavljena cijena konzole u Europi značajno je veća od one po kojoj će je moći kupiti Amerikanci i po kojoj je već kupuju Japanci - čak 869 DM, što je naišlo na velike prosvjede: neki distributeri u Engleskoj čak su izjavili da ne žele plaćati istu robu skuplje nego što je plaćaju njihovi partneri u Americi optuživši Sony za uvođenje nekonkurentnih uvjeta poslovanja.




Da nevolja bude veća, Sony je objavio u koje će je europske države isporučivati ove godine i Hrvatske uopće nema na tom popisu (na popisu za isporuku "oko Božića" našle su se čak i Poljska, Izrael, Sudijska Arabija, Island i Češka), što znači da ćemo na konzole i igre čekati malo duže nego što smo se nadali. Možemo se tješiti jedino time da će, kada konačno dođe do nas, već postojati hrpetina iznimnih igara, od kojih će neke već biti i po sniženim cijenama.

NIJE HARDCORE!

## DOA2 ipak bez promjene naslova

Tecmo je objavio prvu reklamu za DOA2, a Sony, koji će biti izdavač igre u Europi, vijest da će se igra ipak zvati jednostavno 'Dead or Alive 2', a ne 'DOA2: Hardcore'. Vjerojatno se boje da bi to ipak bilo previše jer im zbog jata oskudno odjevenih i 'obdarenih' djevojaka u igri prijeti oznaka "iznad 18". U Americi su cenzori ipak blaži pa će njihova inačica zadržati 'Hardcore' u naslovu.

**Sprema se nastavak Thiefa** ▸ Prva dva nastavka *Thiefa*, igre u kojoj se u ulozi srednjovjekovnog lopova šuljate hodnicima dvoraca, bila su iznimno popularna na PC-ju pa su *fanovi* bili razočarani činjenicom da je njihov proizvođač, tvrtka Loking Glass, propala krajem svibnja. Ipak, nada još uvijek postoji -Eidos najavljuje da će treći nastavak ipak izaći, i to za PC i PlayStation 2.

**Tony Hawk 3 potvrđen!** ▸ Predsjednik Activisiona Robert A. Kotick je u nedavnoj izjavi za novinare službeno potvrdio da će popularni Tony dobiti i treći nastavak te da Activision sprema još nekoliko 'ekstremnih' naslova za PS2 i ostale konzole nove generacije: *Mat Hoffman's Pro BMX 2, Kelly Slater's Pro Surfer i Shawn Palmer's Pro Boarder Cross*. Kotick je također rekao da očekuje kako će njihova igra *Orphen*, koja bi trebala izaći ubrzo nakon što konzola stigne u Europu, biti jedna od najboljih igara za PS2 iduće godine. Šteta samo što nismo o njoj dobili više informacija.

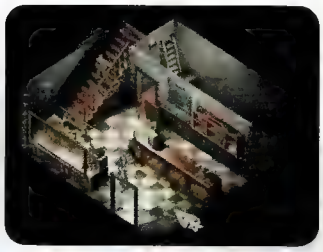
**Stiže li novi Jet Moto?** ▸ Iako sam naslov još nije potvđen, saznali smo da Incognito radi na još jednoj igri za PS2 (uz *Twisted Metal Black*). Kako su članovi Incognita prije bili u sastavu Singletraca iz kojeg su stigli prvi nastavci *Jet Motoa*, možda naše nagađanje i nije daleko od istine.

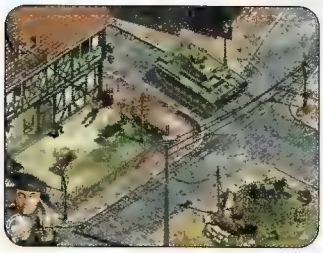
**Rockstar spojio dvije utrke** ▸ Za svoje dvije simulacije vožnje čiji bi se izlazak trebao poklopiti s dolaskom PS2 konzole u Ameriku, *Midnight Club: Street Racin'* i *Smuggler's Run, Rockstar* je najavio specijalnu mogućnost - naime, snimljena pozicija iz jedne igre moći će se prebaciti u drugu, što znači da ćete ista vozila moći voziti i u jednoj i u drugoj. Taj bi zanimljivi trik trebao natjerati igrače da kupe oba naslova.

HE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STO

COMMANDOS 2 DOLAZI NA PS2

# Tko kaže da miš nije nužan?



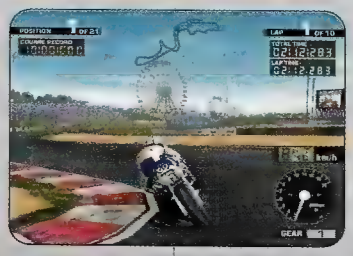


Prije godinu-dvije prvi je nastavak ove igre, a potom i *expansion pack* s dodatnim misijama, postavio standarde za akcijske *real-time* strategije na PC-ju. Eidos sada sprema nastavak u istom stilu koji bi se trebao istodobno (tijekom 2001.) pojaviti na PC-ju, Dreamcastu i PS2 konzoli. Za one koji ne znaju, u igri vodite grupicu komandosa opremljenih različitim oružjem i vještinama kroz misije keirane prema realnim iskustvima veterana 2. svjetskog rata. Prema prvim slikama (s PS2 konzole) već možemo zaključiti da će grafički igra biti iznimna, a iz iskustva s PC inačicom, siguran sam da će nam za njeno igranje biti potreban miš.

MOTO GP

# Gran Turismo na dva kotača

Već prvi pogled na slike iz Namcove najavljene PS2-jurnjave govori dovoljno o tome da se dizajneri tek sada počinju doista upuštati u iskorištavanje cjelokupne snage PlayStationa 2. Grafički gotovo najljepša od svih dosad najavljenih igara, ova vam simulacija vožnje na motoru nudi 32 autentična modela i pet najpoznatijih staza na svijetu - uključujući Suzuku. Naravno, to je samo početak, tijekom igre moći ćete otključavati dodatne staze i motore, a koliko smo saznali, koncept privikavanja na komande i stil igre jako podsjeća dobivanju dozvole u GT-u. Sa svim uobičajnim načinima vožnje i mnogo skrivenih sitnica, iznimnom brzinom, realnim fizičkim modelom i predivnom grafikom prepunom detalja, Moto GP mogao bi zarobiti srca svih ljubitelja brzine čak i ako ne donese ništa uistinu novo u konceptualnom smislu - pa simulacije vožnje su već odavno izmišljene, zar ne?



# PS2 raj za pornografiju

Sposobnost PS2 konzole da prikazuje DVD filmove, kao i prosječna dob kupaca (većinom muškaraca) između 18 i 35 godina, čine je idealnom za distribuiranje pornografskog sadržaja. Dvije najveće tvrtke koje se bave izdavanjem takvih naslova na videokasetama i DVD-ima, španjolska *Private Media Group* i američka *Vivid Entertainment*, već se neko vrijeme spremaju za njen dolazak na američko i europsko tržište.
I dok PMG ubrzava proizvodnju filmova na DVD-u i najavljuje 10 novih naslova na mjesec, VE je osnovao odjel zadužen za proizvodnju igara, od kojih bi prva - "Interactive Mind Teaser" - trebala izaći upravo onda kad se PS2 pojavi na američkom tržištu. Riječ je o striptizu koji bi se trebao naći i na europskom tržištu, naravno, kad se PS2 pojavi kod nas.

KOEI NASTAVLJA SERIJAL STRATEGIJA

# Kessen 2 stiže zimus u Japan

Iako mi nismo vidjeli još ni prvi dio, koji se u Japanu vrlo dobro prodaje, KOEI već sprema nastavak ove kombinacije povjesne strategije i avanture utemeljen na kineskoj epskoj priči *Romansa triju kraljevstava*. U igri koja bi se u Japanu trebala pojaviti zimus imat ćete veći izbor likova te više misija i borbi nego u prvom dijelu, a priča će sadržavati više dramatskih i romantičnih elemenata. S tehničke strane, engine će moći odjednom prikazati nekoliko puta više vojnika i poligona nego što je to mogao onaj Kessenov, a i samo će bojište biti mnogo veće - evo dokaza da je cijela prva generacija PS2 igara tek uvod u sve što nam ova konzala može pokazati.

no pitanje je hoće li nakon *Gran Turisma 3* itko poželjeti ijedan od njih.

**Oni odgođen** ▸ Akcijsko-istraživačka 3D igra koju je Rockstar trebao izdati u vrijeme pojave PS2 konzole u trgovinama odgođena je do 10. siječnja 2001. Glasnogovornik Bungiea, tvrtke koja izrađuje igru za PC, Mac i PS2, rekao je da ta odgoda ne znači ništa ozbiljno i da će navedenog daluma izaći igre za sve tri platforme.

**Sony kreira novi format CD zapisa** ▸ Iako to nije povezano s PS2 konzolom, uskoro bi moglo biti. Sony je predstavio novi oblik zapisa na CD-u koji omogućuje spremanje do 1,3 GB podataka na diskove na koje je dosad moglo stati najviše 0,8 GB. Za takav način zapisa potrebni su drugačiji pisači i čitači, no moći će ih se proizvoditi u dosadašnjim tvornicama bez velike modifikacije na strojevima jer je riječ zapravo samo o većoj gustoći zapisa na disku. Novu vrstu uređaja za čitanje i pisanje prvi će licencirati Sonyjev partner Philips - već ove godine. Nova vrsta zapisa donijet će i nove mogućnosti zaštite podataka koje su iz Sonyja nagovjestili, ali o tome hoće li se nova vrsta zapisa koristiti u PS2, nije se ništa čulo.

**Internet browser za PS2 - s Dreamcasta?** ▸ Planetweb, tvrtka koja je kreirala Dreamcastov program za pretraživanje WWW stranica, nedavno je objavio da sprema njegovu konverziju za PS2. Prema njihovim tvrdnjama, posao je pri kraju, a browser će podržavati sve nove dodatke za PS2 kao što su tipkovnica, miš i pisač. Uz standardno gledanje stranica, browserom će se moći slušati MP3 datoteke, a uključena je standardna podrška za Flash 3, SSL 3, IRC i Javu. Trenutačno Planetweb pregovara s nekoliko japanskih tvrtki o tome tko će biti izdavač njihovog proizvoda.

E PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP

# EA i igre za gluhe

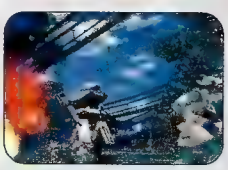
Ne, zapravo i nisu igre za gluhe, ali nova alatka za razvoj igara pomoći će i osobama oštećenog sluha. Naime, EA je objavio da je licencirao softverski paket LIPSinc Echo koji prema digitaliziranom govoru izračunava i kreira realno pomicanje usana i facijalnih mišića likova u igrama. Dosad je usklađivanje otvaranja usta i mišića na licu s izgovorenim tekstom uvijek bilo rađeno rukom dizajnera, što je poskupljivalo razvoj igre i izgledalo prilično neuvjerljivo. Ovaj će alat biti prvi put primijenjen u igrama NBA Live 2001 i Madden 2001, a potom i u još neimenovanoj mrežnoj igri što je EA sprema za kraj iduće godine.

**Pitanje je što je rekao ovaj igrač, ali mislim da će sinkroniziranje usana naših nogometaša Ili Gorana Ivaniševića biti vrlo zabavno onima koji razumiju značenje tih riječi**

RING OF RED

# Voljeli ste Front Mission 3?

Onda ćete sigurno voljeti i ovu robotsku strategiju Konamija. Naime, i ovdje je riječ o borbi *mecheva*, s tim da je priča ipak (barem malo) vezana za stvarnost. Naime, u ovoj verziji svjetske povijesti Japan se nije predao na kraju 2. svjetskog rata, nego je u njem izbio građanski rat. Naravno, napredni Japanci tenkove su uskoro zamijenili robotima, tj. Armed Fighting Walkerima (AFW), i tu negdje vi ulazite u igru.



Sam stil igre trebao bi biti sličan FM3-u, s odabirom i usavršavanjem vaših jedinica prije misije i taktičko-strateškom kartom na kojoj se borite. U ovom ćete slučaju, osim robota, na raspolaganju imati i različite jedinice podrške kao što su pješadija, mehaničari, snajperisti i slično, no divovski strojevi bit će ono što donosi pobjedu.

Kad smo kod toga, znate li što kažu o malim ljudima koji vole velika oružja? Ne znate? Ma, nema veze.

# TGS 2000 report

**Na ovogodišnjem TGS-u nije bilo ni Nintenda ni Sege, ali je ipak zabilježen rekordan broj posjetitelja - čak ih je bilo 5 500 više nego prošle godine. Iako je zapravo bilo prikazano više igara za stari PlayStation, cijelom je priredbom dominirao PlayStation 2: igre za novu konzolu zauzimale su više mjesta i zadobile veću pozornost javnosti. Evo što se ondje moglo vidjeti, iako ćemo na većinu tih naslova mi s ove strane oceana morati još poprilično pričekati.**

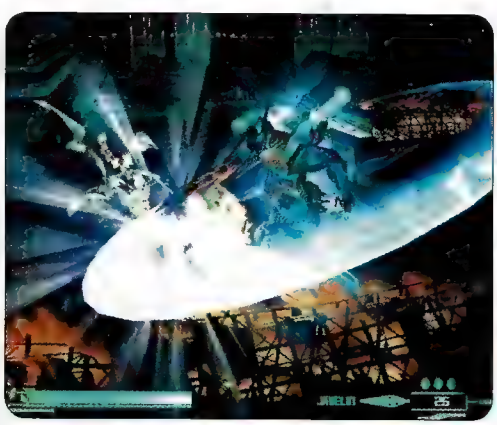
## Onimusha Warlords

Novo prikazivanje, ovaj put igrivog, demoa Capcomove akcijske avanture pružilo je šansu da se provjeri hoće li prerenderirane pozadine i stil kontrole *Reasident Evila* preživjeti na novoj konzoli. Ispostavilo se da hoće, ali usavršene. Upravljanje likom je ugodnije, a postoji i poprilično broj obrana i protunapada u slučaju da ste napadnuti sleđa, kojih nije bilo u RE serijalu iako su autorima upućivani mnogi prigovori zbog toga. Jedina je zamjerka malo prebrzo mijenjanje kutova kamere – "svakih nekoliko koraka" – što je vjerojatno posljedica veselja dizajnera koji iskorištavaju mogućnosti PlayStationa 2 – jednako kao i golema količina detalja na pozadinama koje ih čine gotovo realnima poput fotografija.

HIDEO KOJIMA I NJEGOVA REMEK-DJELA

## Z.O.E. očarao Japance i sve ostale

Naravno, kad kažemo Hideo Kojima, svi odmah pomisle na MGS2, kojem je ovo bila japanska premijera, ali nije prikazano ništa više negoli na E3-u ili ECTS-u. Japanci su ipak uživali, a s obzirom na njihovu fanatičnost, Hideo može biti siguran da će se tokijskim ulicama protezati redovi onog dana kad MGS2 stigne u trgovine – no, toga smo bili svjesni još na E3-u, vidjevši prve slike i animacije.



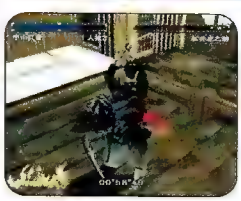
Ipak, MGS2 ovaj put nije proglašen najboljom igrom sajma, na postolje se popeo drugi naslov Hidea Kojime. Oni koji su ga igrali kažu da mu nema zamjerke – od kontrola i atmosfere do grafike – sve bi trebalo biti čisto savršenstvo. Naravno, govorimo o Z.O.E., igri u kojoj se glavnina radnje vrti oko borbe robotima i koja polako izranja kao nešto najbolje što će PS2 vidjeti prije dolaska MGS2. Može li to biti istina uza svu tu konkurenciju, vidjet ćemo u budućnosti.

KENGO - TREĆI NASTAVAK BUSHIDO BLADEA

## Oh, ne! Ponovno crte s energijom!

Ljubitelji realnosti i borilačkih vještina uvijek su tvrdili da je *Bushido Blade* najbolja borba za PlayStation jer je u cijelosti realna - jedan udarac mačem po vratu završava borbu, a crte koje bi trebale označavati energiju boraca (kao u svim ostalim sličnim igrama) – ondje uopće nisu postojale. Zamislite našu žalost kad smo na prvim slikama trećeg nastavka serijala, po imenu *Kengo*, vidjeli zelene crte ispod svakog borca!

Ipak, čini se da je sustav samo prerađen, a ne u cijelosti promijenjen, pa ćemo konačni sud o tome je li se *Bushido Blade* ipak komercijalizirao donijeti kad ga detaljnije zaigramo. Za sada grafički izgleda vrlo lijepo, a djelomice je zadržao i način upravljanja poznat iz prošlog nastavka po vremenu koje vam je trebalo da njime ovladate. Korištenje jednog analognog sticka za kretanje, a drugog za izvođenje udaraca bit će problem za neiskusne igrače, ali kad se uživite shvatit ćete što je žar borbe.



KONAČNO SILENT HILL 2!

## Strah se vraća, no je li sve kao što je bilo?

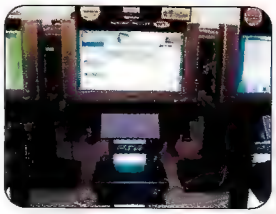
Da je samo ovo na TGS-u bilo novo, meni bi bilo drago, a i mnogim drugim obožavateljima horor igara. Naime, prikazan je nastavak legendarnog *Silent Hilla*, igre koju su mnogi s pravom nazivali najstrašnijom igrom na PlayStationu. Mrak, magla i tmurna, napeta atmosfera originala toliko su utjecali na igrače da je bilo sasvim sigurno da će Konami prije ili poslije napraviti i nastavak. I - evo ga. Priča se doduše ne nastavlja na onu iz prvog dijela, ali je mjesto radnje isti gradić po imenu *Silent Hill*. Kako će ovaj nastavak biti za PlayStation 2, više zapravo i nema potrebe za maglom koja ograničava vidik i smanjuje *pop-up*, no dizajneri su je odlučili zadržati kako bi atmosfera bila što sličnija originalu. Nastavak će biti nešto lakši i s manje akcije. Naime, *Silent Hill* bio je

**Lagan ili težak, već se vidi da će *Silent Hill* 2 obilovati mračnom atmosferom i filmskim kutovima kamere**

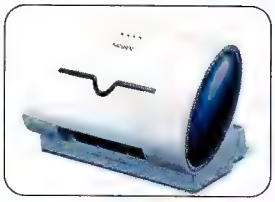
označen kao teška i pretežno akcijska igra, a redatelj Tetsuhiro Imamura ne želi da i dalje bude tako. Nadajmo se ipak da je neće previše olakšati – neke stvari su jednostavno dobre takve kakve su – pa makar bile i teške. Igra u Japanu izlazi početkom 2001., a u Europi nešto poslije, pa ćemo se morati još malo strpiti prije nego vidimo rezultate.

## Hardver za Japance

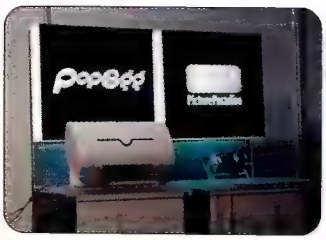
Da ne biste rekli kako se na TGS-u mogao vidjeti samo softver, evo i zanimljive slike predstavljenog hardvera. Na njoj možete vidjeti u akciji prvi modem za PlayStation 2. Pod imenom OnlineStation, taj proizvod tvrtke Sun Denshi omogućuje spajanje na Internet i pregledavanje WWW stranica kao i slanje e-maila (čak je bilo prikazano i slanje e-mailom fotografija snimljenih Cybershotom – Sonyjevom digitalnom kamerom također predstavljenom na sajmu, čije se slike mogu gledati na PS2) pomoću softverskog paketa po imenu Enjoy Magic. Namijenjen ponajprije japanskom tržištu, i to dok ne zaživi Sonyjeva mrežna strategija, ovaj bi se modem uskoro trebao naći u trgovinama zajedno s dodacima za spajanje na mobilne telefone i ISDN priključke te tipkovnicom i mišem istog proizvođača, koji će se na PS2 priključivati putem USB porta.



## Stavite svoju facu u igru



Sony je predstavio zanimljivu mogućnost korištenja digitalne kamere povezane na PS2. Dodatak pod imenom Picture Paradise omogućuje vam da sliku svog lica nalijepite na likove u igri i tako virtualno "uđete" u nju. S Picture Paradise paketom kompatibilne su sve Sonyjeve Cybershot kamere (6 modela), a na PS2 se priključuju putem USB porta. Zasad nijedna igra još ne podržava tu mogućnost, ali je najavljeno da će se podrška za PP naći u Konamijevom *Live World Socceru 2001*, Idea Factoryjevom *Scan Manu*, T&E Softovom *Golf Paradiseu DX*, Sunsoftovom *Enjoy Magicu* i Enterbrainevom *School Seriesu*.



## Sve igre TGS-a

Iako većinu ovih igara nećemo vidjeti tako skoro u Europi, neke možda nikada, evo popisa onih koje su se našle na TGS-u. Njihov tako veliki broj svjedoči o izrazitoj popularnosti PlayStationa 2 u Japanu, što je potaknulo brojne tvrtke na stvaranje igara za tu relativno mladu konzolu s još nepostojećim tržištem.

| Tvrtka | Predstavljene igre |
|---|---|
| Ask Co. Ltd. | Air Ranger, Doukyu Billiards Master 2 |
| Bandai | Mobile Suit Gundam |
| Capcom | Onimusha: Warlords, Snowboard Heaven |
| Enix | Dance Summit 2001: Bust-A-Move |
| Enterbrain Inc. | True Love Story 3 |
| Epoch | Takkyu Yarouze! Excite Ping Pong |
| Genki | Shutokou Battle Zero, Kengo |
| Hudson Soft | D.N.A. |
| Idea Factory | Print Hour Mogacho, Scan ManGeneration of Chaos, Torikomi Tengoku |
| Imagineer | Wild Wild Racing, Aquaqua, Might and Magic |
| Irem Software | Gekisya Boy 2 |
| Jaleco | Carrier: The Next Mutation, Dream Audition, Navy-Force |
| KOEI | Kessen II, Winning Post 4 MaximumG.I. Jockey 2, Angelique Trois, Winback, Gitaroo-Man, Gauntlet Dark Legacy, NBA Hoopz, Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 |
| Konami | Beatmania II DX 3rd Style, Guitar Freaks 3rd Mix & Drummania 2nd Mix, Silent Scope, Jikkyou G.I. Stable, Goemon, Z.O.E., Shadow of Memories, Ring of Red, Keyboard Mania, ESPN X Games Snowboarding, WTA Girls Tennis, Ganbare Nippon Olympic 2000, Jikkyou World Soccer 2000, Jikkyou Powerful Pro Baseball 7, Age of Empires II, Let's Go Table Tennis, Mahjong, ShogiTyoukousokuigo, Tyoukousokurebahshi, Anime Eikaiwa Jyuugo Syounen Hyouryuuki |
| Namco | Moto GP, Seven: The Calvary of Molmorth, Klonoa 2 Lunatea's Veil |
| SCEA | Dark Cloud, Gran Turismo 2000, Sky Gunner, Coolboarders: Code Alien |
| Sunsoft | Shanghai the Four Elements, Online Station, Enjoy Magic |
| Taito | Super Puzzle Bobble, Greatest Striker, Mahjong Second Run |
| Takara | J-Phoenix, ChoroQ HG |
| Tecmo | Unison |
| Tomy | Baki The Grappler |

# ŠUŠU

Najvažnije glasine o PS-u 2 u prošlih mjesec dana i naš komentar na njih...

### Sonyjeva mrežna strategija se ubrzava

Po Japanu se priča da će Sony, koji je najavio udar PlayStationa 2 na Internet već idućeg proljeća, u veljači pustiti u prodaju mrežne adaptere i pripadajući im softver - naravno, u Japanu.

⊗ *S obzirom na brzinu kojom Sony potpisuje ugovore s tvrtkama za ditribuciju kabelske TV u Japanu, ne bi nas začudilo da je SCE Japan već spreman za novi korak. A bilo bi im i bolje da se požure jer napravi li neka tvrtka sa strane prije njih softver za prepoznavanje PC modema na PS2 konzoli, ljudi će se i sami priključiti na Internet, ne čekajući njihovo iznenađenje.*

### Medal of Honor 3 u pripremi

Stigla je neprovjerena vijest da Dreamworks sprema treći nastavak ove hit-igre koji bi se trebao pojaviti na PS2 konzoli iduće jeseni.

⊗ *Nastavcima popularnih igara se može dobro zaraditi, stoga ne sumnjamo da će većina hitova s PlayStationa dobiti nastavke na novoj konzoli.*

### Nove su konzole bolje zaključane

Već smo objavili da se u Japanu odnedavno prodaje novi model PS2 konzole, oznake SCPH-15000. Iako je Sony objavio da nema razlike između tog modela i onog puštenog u ožujku u prodaju, osim nekih sitnih tehnoloških promjena koje omogućuju bržu serijsku proizvodnju, pojavile su se glasine da je taj model mnogo bolje zaštićen što se tiče DVD-a. Naime, na novom je modelu regionalna zaštita jača pa se na njemu nikako neće moći gledati ništa drugo nego DVD-i regije 2, u koju spada Japan.

⊗ *S obzirom na prijetnje multimilijunskom tužbom američke organizacije koja kontrolira poštovanje ugovora o regionalnoj zaštiti, sasvim je logično očekivati da će Sony gledanje DVD-a zaštiti što je moguće bolje.*

### Problemi s Quakeom III

Priča se da EA ima mnogo problema s prenošenjem *Quake III* enginea na PlayStation 2 i upotrebljavanjem istog u *The World Is Not Enough*, igri koja je trebala izaći "do kraja 2000".

⊗ *Sigurni smo da bi se EA daleko više hvalio slikama i animacijama iz TWINE da nije posrijedi neki problem. Vjerojatno su momci mislili da će mnogo brže ovladati programiranjem na PS2 konzoli te su si postavili preambiciozne planove - pa pogledajte samo u prošlom broju koliko su PS2 igara najavili!*

**Najuspješniji nogometni serijal u svijetu igara, bez obzira na platformu, stiže nam uskoro s novom brojkom...** PIŠE Vedran Sandić

# FIFA 2001

| FIFA 2001 | |
|---|---|
| proizvođač | EA SPORTS |
| izdavač | ELECTRONIC ARTS |
| datum izlaska | ZIMA 2000. (PS I PS2) |
| žanr | NOGOMETNA SIMULACIJA |
| broj igrača | 1-8 |
| platforma | PLAYSTATION, PS2 |

Memory Card · Dual Shock · Multitap

Već i vrapci na grani znaju sve o FIFA-inom serijalu, tako da nećemo trošiti vrijeme na povijest, a o Electronic Artsu možete pročitati u okviru. Obzirom da je najnovija FIFA najavljena za PS i PS2, najprije ćemo usporediti podatke za obje inačice. Ona za PS bi se trebala vrtjeti s 30 fps (slika u sekundi), dok nam za PS2 najavljuju 60 fps, visoku rezoluciju (640x448) i opcionalno 16:9 omjer za sretne vlasnike *wide-screen* televizora. Ponašanje će igrača biti poboljšano tako da pokreti budu još realniji, a za PS2 je najavljeno i nevjerojatno vjerno pomicanje lica nogometaša koji će pokazivati svoje osjećaje u trenucima sreće ili tuge (u skladu s E-MOTION čipom koji će omogućiti prikazivanje osjećaja na licima virtualnih likova). Jasno je da će grafika biti bolja na PS2, tako da se na tome nećemo mnogo zadržavati, a kao još jednu veliku prednost za buduće sretne vlasnike te konzole recimo da će FIFA 2001 rabiti analogne kontrole koje posjeduju novi *joypadi* za PS2, tako da će dodavanje i pucanje biti još preciznije i savršenije (laički rečeno - koliko stisneš, toliko jako pucaš). I za kraj, mala napomena - slike na prve dvije stranice su s PS-a, a na druge dvije s PS2, pa sami usporedite.

**MOBY i njegov *single* "Body Rock" jamstvo su vrhunske glazbe u najnovijoj FIFA-i**

## AUDIOVIZUALNA PREZENTACIJA

Ako je po nečemu FIFA nekoliko svjetlosnih godina ispred svoje konkurencije, onda je to svakako po reprezentaciji i sustavu izbornika u igri. U svim

## GLAZBA

Svakako jedna od najuspješnijih i najprepoznatljivijih osobina FIFA-inog serijala je glazba u igri. Sve dosadašnje inačice imale su barem jedan ekskluzivni *remix* nekog uspješnog hita. Ta se praksa nastavlja pa ćemo u najnovijoj FIFA-i moći uživati u posebno *remixiranom* Mobyjevom singlu "Bodyrock" s albuma "Play", nominiranog Grammyjem.

## LIGE I REPREZENTACIJE

Još jedna od pozitivnih osobina FIFA-inog serijala je brojnost klubova i reprezentacija u igri. Reprezentacije nema smisla nabrajati, spomenimo samo da ih je 79. Što se tiče nacionalnih prvenstava, moći ćete igrati prvenstva ovih država: Italije, Njemačke, Engleske, Francuske, Škotske, Švedske, Španjolske, Danske, Norveške, SAD-a, Austrije, Brazila, Nizozemske, Belgije, Izraela i Grčke. Kao što vidite, našeg prvenstva, nažalost, nema, što govori o našoj kvaliteti i ugledu u klupskom nogometu.

dosadašnjim inačicama uvodne su vas animacije tjerale da resetirate PlayStation da biste to remek-djelo mogli vidjeti još jedanput. Sustav je izbornika oduvijek bio dobro riješen pa ste nevjerojatnom lakoćom mogli *surfati* kroz mnogobrojne opcije ne gubeći vrijeme na učenje gdje se što nalazi. Sučelje je oduvijek bilo savršeno, pa ne sumnjamo da će se i u najnovijoj inačici što promijeniti, možda jedino na bolje. Druga stvar po kojoj je FIFA daleko ispred konkurencije je glazba zbog koje sam često "gubio" vrijeme zaboravivši da sam krenuo igrati nogomet, a ne slušati hitove. I nova nam FIFA obećaje istu glazbenu kavalitetu, a potvrda za to je MOBY (pročitaj okvir).

**Mnogo bolje ponašanje igrača u obrani trebalo bi smanjiti po mnogima najveću manu FIFA-inog serijala – da je svaki napad šansa za zgoditak**

**79 reprezentacija i 17 liga držat će vas vrlo dugo prikovanima uz PS ili PS2, ako ga nabavite**

### LIGA "KAO U PRIČI"

Ono po čemu je FIFA još poznata je mnogobrojnost reprezentacija i klubova, a najnoviji nam nastavak donosi 79 reprezentacija iz cijeloga svijeta i 17 liga. Iako nisu svi igrači bili baš ažurirani kako treba, barem u onim slabijim klubovima (Gonđić se već godinama pojavljuje u prvoj jedenaestorici "Dinama"), mnogobrojnost klubova sa svim igračima i autentičnim dresovima je svakako uvelike pridonijela popularnosti FIFA-e, a nadamo se da će u najnovijoj inačici i ti sitni nedostaci biti

## ELECTRONIC ARTS

EA je po mnogima vodeća svjetska tvrtka u proizvodnji zabavnog softvera. Sjedište joj je u Redwood Cityju, Kalifornija. Osnovana je 1982., a u fiskalnoj 2000. "težila" je 1,4 biljuna dolara (ne, nije tiskarska pogreška). Bavi se izradom, publiciranjem i distribucijom Internet i zabavnog softvera, a proizvodi se pojavljuju pod imenima EA SPORTS, EA GAMES i EA.COM. Njene uspješnice su: *FIFA Soccer, John Madden Football, NHL Hockey, Knockout Kings, NBA LIVE Basketball, Tiger Woods PGA TOUR, Triple Play Baseball* i *NASCAR*. Više o Electronic Artsu i njegovim proizvodima možete pronaći na adresi *http://www.ea.com*.

ispravljeni. Obzirom na FIFPro licencu koja donosi 30.000 igrača, svi ljubitelji statistike doći će na svoje. Ovdje treba napomenuti da postoje i svi kupovi (UEFA, Liga prvaka) te sezonski stil igre, tj. ako ste na kraju prvenstva prvi, iduće godine igrate u Ligi prvaka.

### I ZA KRAJ....

....dolazimo do same nogometne utakmice pa pogledajmo što nam tu FIFA donosi. Ponašanje igrača na terenu trebalo bi biti najrealnije dosad zahvaljujući novom *motion-capturingu* (više pročitajte u okviru). To se odnosi i na animacije u

**Smanjena brzina igre i taktiziranje na sredini terena uvelike bi pridonijelo realnoj simulaciji nogometa**

## OPET TAJ *MOTION-CAPTURE*

Iako vam je već najvjerojatnije "pun kufer" spominjanja *motion-capturinga*, nemoguće je ne spomenuti ga, ako ništa drugo, onda zato što je EA SPORTS ovaj put uložio golem novac da bi "skinuo" pokrete velikih nogometnih zvijezda i stvorio dosad najrealističnije pokrete igrača na terenu. Na Gelredome stadionu u nizozemskom Arnhamu okupilo se veselo i skupo društvo "zlatnih nogu" iz cijele Europe. Edgar Davids, Paul Scholes, Thierry Henry, Gaizka Mendieta, Pavel Kuka i Shimon Gershwin jamstvo su da ćemo u najnovijoj FIFA-i biti počašćeni dosad najrealnijim pokretima i bravurama vrhunskih majstora nogometnog zanata.

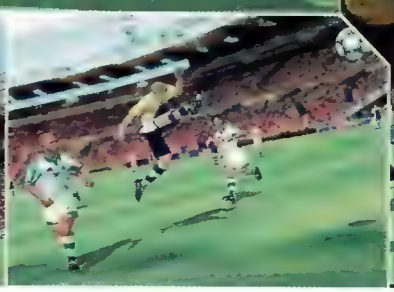
trenucima kad je lopta izvan igre, veselja nakon postignutog gola, izvođenja prekršaja, auta i sl. Nadalje, igrači bi se trebali različito ponašati, ovisno o dijelu terena na kojem se nalaze (panični sprint obrambenog igrača natrag u obranu nakon neuspješnog kornera u protivničkom šesnaestercu). Nova *cinematic* kamera će nam pružiti osjećaj gledanja pravog televizijskog prijenosa kojem će uvelike pridonijeti i komentatori s brojnim komentarima koji se ne ponavljaju. Osvjetljenja na stadionu bi također trebala biti poboljšana, a i atmosferske (ne)prilike bi trebale biti mnogo dinamičnije (jačina vjetra, jača kiša ili njen prestanak tijekom utakmice itd.). I dolazimo do najvećih poboljšanja u odnosu na prijašnju FIFA-u, i to zahvaljujući razgovoru s mnogobrojnim *fanovima* diljem svijeta. BRZINA bi trebala biti smanjena pa više ne bismo trebali imati osjećaj da igramo "fliper", ali ako netko ipak voli takvu igru, postojat će mogućnost njenog ubrzavanja. Nadalje, teren će biti povećan, što bi trebalo pridonijeti realnosti igre. Prema riječima programera, naglasak će biti na taktiziranju na sredini terena ne bi li se stvorio slobodni prostor i izvršio uspješan napad.

Obrambeni bi igrači trebali mnogo bolje pokrivati svoju polovicu terena, tako da i tu očekujemo golemo poboljšanje, a ne da je svaki napad šansa za zgoditak. Očito je da je EA Sport poslušao kritike protivnika FIFA-e (prevelika brzina koja stvara dojam igranja flipera, a ne nogometa, nemogućnost igranja kvalitetne obrane i nerealna veličina terena) da bi stvorio najrealniju nogometnu simulaciju. Nadamo se da će sve biti kako je najavljeno. ⊗

**TV-stil kamere, realno osvjetljenje, komentatori i promjenjivi vremenski uvjeti jamstvo su dobre atmosfere**

## ŠTO OČEKUJEMO

- **LIGE**
  Mnoštvo reprezentacija i najpoznatije svjetske lige s autentičnim klubovima i igračima koji za njih igraju
- **ATMOSFERU**
  Vjerno prenesenu atmosferu nogometnog navijanja i svega ostalog što prati dobru nogometnu utakmicu
- **KOMENTATORE**
  Koji svojim vjernim i neponavljajućim komentarima pridonose osjećaju gledanja TV-prijenosa
- **GLAZBU**
  Kao i u svim dosadašnjim FIFA-ma, i ovdje će biti vrhunska - ekskluzivni *remix* Mobyjevog singla "Body Rock"
- **OBRANA**
  Mnogo bolje pokrivanje igrača na svojoj polovici terena, tako da svaki napad više neće biti šansa za zgoditak



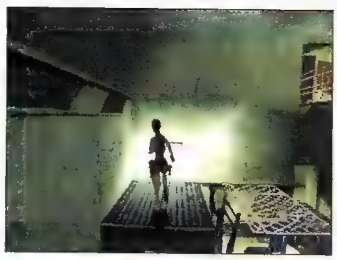
**Lara ustaje iz mrvih ne bi li nam pokazala što je sve još u životu radila, a da nije bilo prikazano ni u jednoj igri. Ipak - mrtva je (bar se nadamo)** PIŠE Berislav Jozić

# TOMB RAIDER: CHRONICLES

**TOMB RAIDER: CHRONICLES**

proizvođač CORE DESIGN
izdavač EIDOS INTERACTIVE
datum izlaska STUDENI 2000.
žanr TOMB RAIDER (AKCIJSKA AVANTURA)
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card Dual Shock



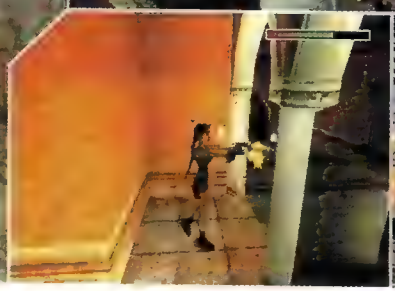
Eidos i Core ne odustaju od prsate ljepotice dok se god *Tomb Raider* igre mogu prodati i iz njih izvući nešto novca. Postoji li, zapravo, nešto ljepše za autore igara? Uzmeš stari *engine*, nabaciš nove teksture i nekoliko pokreta i - ponovno prodaš. Troškovi razvoja nove igre su zanemarivi (možda 20-ak posto) pa ih i ne brine hoće li se dobro prodati - svejedno će zaraditi.

Tako nam ove zime stiže peti nastavak avantura gospođice Croft - trenutačno 'u miru'. Naime, na kraju prošlog nastavka (*Tomb Raider: The Last Revelation*) Lara je završila pod piramidom, pa smo pomislili da je više nećemo vidjeti. Ipak, ona je u svom životu doživjela nekoliko avantura za koje šira populacija ne zna - zgodna tema za igru, zar ne? *Tomb Raider: Chronicles* počinje sprovodom (iako tijelo nije pronađeno - što odmah izaziva sumnju), a potom se trojica Larinih bliskih prijatelja vraćaju u njezinu kuću i razgledavaju predmete što ih je tijekom života prikupila. Svaki će ispričati po jednu njenu pustolovinu na koju će ga podsjetiti neka od uspomena rasutih po Croft Manoru. Tako će Larin sluga Wilson i otac Dunstone opisivati avanturu iz Larine mladosti u Irskoj i pustolovinu kojom je došla do Kamena mudraca, a arheolog Jean-Yves će ispričati Larinu avanturu koja se dogodila u sjevernim dijelovima zemaljske kugle, kad su pretraživali njemačku podmornicu iz Drugog svjet-

**Peti nastavak rabi *engine* iz četvrtog, a on je pak samo dorađeni *engine* iz trećeg**

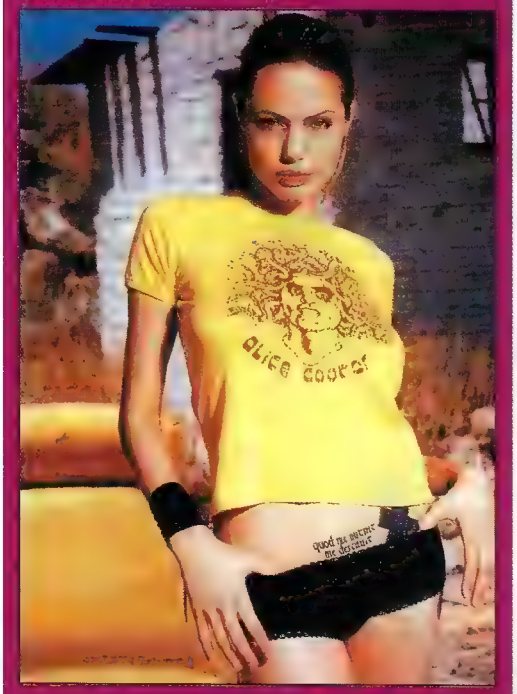
## MIC-LIJEVO, MIC-DESNO

**Iako su slike mračne, nadam se da možete vidjeti Laru u pozi hodača po užetu - tu je vještinu dosad od nas skrivala, ali sad kad je mrtva (je li mrtva?), izašla je na vidjelo. No, od igrača će zahtijevati popriličnu pozornost - Laru treba na užetu održati laganim pritiscima na strelice za lijevo i desno. Kažem strelice jer već predosjećam da će to biti veliki problem izvesti analognim *stickovima*. A možda i neće.**



## A ŠTO JE S FILMOM TOMB RAIDER?

Zasad se zna da je snimanje u tijeku i da se Angelina Jolie uživjela u ulogu - čak trenira neke vještine po kojima je Lara poznata. Ljudi iz Core Designa, autori TR igara, također sudjeluju u dizajniranju filma, tako da možemo očekivati iskustvo vrlo slično igri. Šteta samo što glavnu glumicu nećemo moći okrenuti tako da joj kamera što dublje zaviri u dekolte.

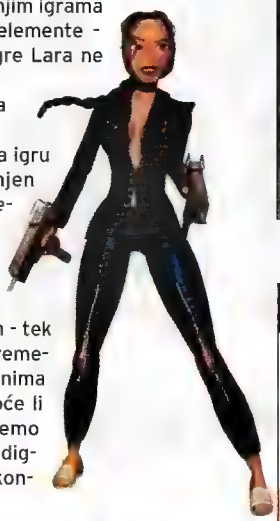



skog rata. Svaka od tih priča, pogađate, predstavlja jedno poglavlje u igri, sastavljeno od nekoliko nivoa, koje ćete u ulozi Lare morati prijeći. Različita vremenska razdoblja znače da ćemo Laru vidjeti u različitim fazama odrastanja. Tako će, primjerice, u avanturi u Irskoj ona ponovno biti mlada djevojka koje se sjećamo s početka *Last Revelationa* (što je bilo s onim članom TR ekipe optuženim za pedofiliju?). Različiti nivoi uključuju i različite kostime, a i kakav bi to bio *Tomb Raider* nastavak bez nove odjeće i pokreta?

Što se tiče pokreta, glavna je novina Larina vještina

## Na nekim će nivoima biti prijeko potrebno skrovito i tiho kretanje

hodanja po užetu koja bi trebala biti prilično zabavna jer i igrač sudjeluje u održavanju ravnoteže (vidi okvir **Mic-lijevo, mic-desno**). Tu je još i mogućnost goloruke borbe, što uključuje i tiho uklanjanje protivnika (nešto kao *TenChu*?) i dobro će doći na mnogim mjestima u igri u kojima će Lara morati primijeniti svu svoju vještinu da ostane neotkrivena. Vidi se da programeri ipak osluškuju trendove u današnjim igrama pa su ubacili te špijunske elemente - čudno da u jednom dijelu igre Lara ne vozi *skateboard*!



Uglavnom, to je stara Lara (ha, čak se i rimuje!), što potvrđuje i činjenica da je za igru rabljen vrlo malo izmijenjen *engine* iz *The Last Revelationa*. Novi pokreti i zagonetke sa 'špijunskim' elementima sigurno će razveseliti *fanove*, pa i ja jedva čekam da je pokrenem - tek toliko, radi starih dobrih vremena. Više me od same igre zanima što se događa na kraju - hoće li Lara izaći iz groba ili ćemo shvatiti da je prva i najveća digitalna seksibomba uistinu konačno mrtva? ⊗

## OVO NIJE KRAJ!

Ne, ovo nije kraj za Laru. Naime, iz Core Designa poručuju da su već i prije htjeli u cijelosti izmijeniti *Tomb Raider* serijal, ali ne i prekinuti ga. Ova bi igra trebala biti 'zaključak prvog poglavlja' nakon kojeg mogu napraviti 'nešto sasvim novo i neviđeno' - objašnjenje je Adriana Smitha, osobe koja je sudjelovala u izradi svih dosadašnjih TR-a. Zasad smo samo uspjeli saznati da je radni naslov nove igre *Tomb Raider: The Next Generation* i da će sadržavati nekoliko igrivih likova - nadamo se da će jedan od njih biti i Lara koja se nekim čudom spasila od smrti pod piramidom. Zbog svega nam se navedenog čini da će "novi Tomb Raider" prije izaći za PS2 nego za PlayStation.

## ŠTO OČEKUJEMO

- **LARU CROFT**
  Koja mora skakati kroz novih 15-ak nivoa u potjeri za nekoliko zaboravljenih artifakta

- **BORBU S NEPRIJATELJIMA**
  Kao i u svakom dosadašnjem nastavku, ali u nekim nivoima i bez oružja
- **NOVE POKRETE**
  Koji ne bi trebali donijeti veliku razliku u načinu igre
- **KONAČNO RJEŠENJE**
  Je li Lara mrtva?

**Saznajte sve o kvalitetama TIF-a 2 u razgovoru s dizajnerom igre Dominicom Cahalinom i o našim dojmovima nakon odigrane demoinačice** PIŠE Dario Zrno

# THIS IS FOOTBALL 2

Dvadeset minuta igranja TIF-a 2 na ovogodišnjem ECTS-u potvrdilo je gotovo sve najavljeno za ovu, vjerujemo uskoro vrlo uspješnu igru. Ako ste i bili razočarani njenim prvim nastavkom, nemojte odmah odustati od ovoga. TIF 2 je u cijelosti nova igra s odličnom animacijom, mnogo boljim AI-jem, dobrim vratarima, boljom i preglednijom kamerom, kvalitetnom obranom (nema više "svaka je akcija šansa za zgoditak"), odličnim sustavom dodavanja i sveukupno mnogo realnijim osjećajem simulacije nogometa.

Naravno, moje oduševljenje odigranim natjeralo me na detaljnije ispitivanje potencijala novog nogometa na PlayStationu pa sam otišao na prezentaciju iste u Sonyjevim prostorijama ECTS-a. Na takvim pressicama uvijek se o igrama priča u superlativima, tako ni Dominic Cahalin, dizajner TIF-a 2, nije bio iznimka. Ipak, njegovo oduševljenje i zanos nije bilo plod profesionalizma, nego istinske zaljubljenosti u tu igru (svako voli svog "konja", zar ne?). Dominic je novinarima pojasnio da je programerima bio glavni cilj pri izradi TIF-a 2 ispraviti pogrešake i nedostatake iz "jedinice" te implementirati novine u žanr nogometnih simulacija. Jedna od njih je i škola nogometa u kojoj igrači gledajući jednostavno animirane sheme mogu lako i brzo naučiti dodavati, pucati i sl.

**Dominic Cahalin (desno) počeo je raditi za SCEE prije pet godina kao producent 3D platformske igre *Jumping Flash*. Potom prelazi u dizajnere, posljednji su mu projekti *This is Football* i njegov nastavak. Zadužen je za cjelokupni dizajn igre, a radi i kao pomoćni scenarist komentatora**

## ŠTO REALNIJE, MOLIM

Sustav dodavanja i udaraca doživio je velike promjene, što je vidljivo već iz prvog udarca prema mreži. Dužina pritiska i izabrani smjer učinit će ga manje ili više opasnim po protivničkog vratara. Nema više "šutometra", sve se mjeri po osjećaju, a dodatne se *finte* lako odigraju pritiskom na određeni gumb (primjerice, lob udarac - pritiskom na dolje). Dodavanja u prostor riješena su na sličan način (dužina pritiska - dužina *lopte u for*), a *icon passing*, poznat iz *Total NBA-a '97*, također je implementiran (točno dodavanje s L1, L2, R1 i R2). Odmah da napomenem da su sada protivnički obrambeni igrači mnogo pametniji pa nije lako proigravati svoje napadače, pogotovo kad je u obrani neki jaki igrač poput Thurama, Desaillyja i sl. Nije ih lako ni *predriblati*, što znači da se igra neće svoditi na

bjesomučno *rolanje* i sl. Dapače, igrači će se zateturati i pasti stišće li se previše gumb za *driblanje*. Naravno, programeri obećavaju vidljivu razliku na terenu među igračima koji imaju *finu tehniku* od onih koje nazivamo *šljakerima* (ah, *managerstvo*, to te ja pitam). Općenito, igranje obrane sada je mnogo lakše zahvaljujući mnogo boljem AI-ju te novim mogućnostima poput *ofsajd zamke* (jednostavnim pritiskom na gumb) ili istrčavanje s vratarom izvan kaznenog prostora. Samim tim i protivniku je mnogo teže postići zgoditak pa je jasno da je primjena dobre taktike i rasporeda igrača od krucijalne važnosti. Interesantna je i opcija namjernog padanja u kaznenom prostoru (L1, L2, R1 i R2 zajedno), koju suci znaju često kažnjavati.
Ubrzavanje igrača moguće je na dva načina: brzim pritiskanjem po tipki i držanjem turbogumba kad igrač daje sebi *loptu u for*. Moje prvo pitanje Dominicu, još za vrijeme pressice, bilo je upravo to brzo pritiskanje po turbogumbu i bojazan da takav način ubrzavanja može biti i frustrirajući nakon nekoliko sati igranja. Dominic se nasmijao, ustvrdio da sam zacijelo ISS-*fan* (priznajem, kriv sam) i rekao: "Čini nam se da takav sustav daje mnogo veći izbor kontrole, pogotovo zato što se prilikom prestanka brzog pritiskanja igrač neće naglo zaustaviti, nego će polako usporavati."

Kako mi prezentacija nije uklonila sve dvojbe o TIF-u 2 (što ISS radi od čovjeka), s Dominicom sam na miru uz piće popričao o ljepotama TIF-a 2. Dominic me preduhitrio te prvi ustvrdio: "ISS je pojam među vama novinarima i sve se vrti oko njega. On je definicija mogometne simulacije i pravi pokazatelj kvalitete drugih igara. Istina, ISS je dobra igra, ali..." Na tu izjavu jednostavno nisam imao dodatnih komentara.

**Igrajući demo, primijetio sam da su možda najveći problemi prvog *This is Footballa*, nepregledna kamera i dosta loš vratar, sada popravljeni.**
Dominic: "Da, svakako. Vratari sada imaju mnogo više animacija kretnji i mnogo su pametniji pa ne primaju glupe zgoditke. Također smo popravili umjetnu inteligenciju igrača, što me posebno veseli. Recimo, igrač u prodoru, iako ima slobodnog prostora, neće se zabijati naprijed ili odmah pucati nego će potražiti bolje postavljenog suigrača pa njemu dodati loptu i sl."

**Jeste li ubacili ozljede igrača i transfer-ljestvicu?**
Dominic: "Postojat će nekoliko stupnjeva ozljeda igrača (teže ili lakše), no najviše će biti odsutan četiri utakmice. Igrate li punu sezonu, ponekad ćete morati odmarati određene igrače zbog ozljede ili žutih kartona za, primjerice, utakmice Lige prvaka. Što se tiče transfera igrača, da budem potpuno iskren, nismo imali vremena implementirati tu opciju. Radili smo prema popisu prioriteta, a u ovih 8-9 mjeseci sve smo podredili samo igrivosti. To smo htjeli ubaciti, no jednostavno nismo stigli..."

**Dobro, ali stara opcija kreiranja momčadi još je tu?**
Dominic: "Da, naravno. Editiranje momčadi, igrača, dresova, zastava... sve je tu. Štoviše, taj dio igre mnogo je bolji od onog u prvom TIF-u jer sada možete promijeniti čak 22 atributa svakome igraču. Nova je opcija kopiranje bilo kojeg igrača iz igre u vašu momčad. Primjerice, izaberete li momčad Croatia Zagreb *(nakon što sam ga upozorio da je novo/staro ime Dinamo Zagreb, Dominic se prisjetio da je nedavno čuo nešto o tome),* možete kupiti trojicu igrača iz bilo koje momčadi u igri, ali tako da ti igrači vrijede isto koliko i oni koji se mijenjaju, da se ne bi mogle napraviti momčadi s jedanaest igrača kao što je Pele i sl. "

**U posljednje je vrijeme vrlo popularna igra učetvero, a očekujemo i pravu igru uosmero, četiri protiv četiri, ali tako da ostali CPU vođeni igrači ne *zuje* po terenu. Je li takvo što moguće u TIF-u 2?**
Dominic: " Jest, ali je to prilično ludo, ha, ha... Bit ću iskren, mislim da je igra "dva protiv dva" najbolja u multiplayeru. Čim se tu pojavi još igrača, sve postaje malo konfuzno pa se igrači traže po terenu. Budući da su ovdje kretanja igrača mnogo bolja, ne događaju se onakva *zujanja* kao u "jedinici" pa nas baš zanima kako će ljudi prihvatiti opciju s više od 4 igrača. Evo, javite nam Vi svoje dojmove."

**Hoću, nema problema. Sve za što bolji nogomet, naravno. Kao što bih vam rado poslao popis hrvatskih reprezentativaca jer sam, igrajući demo, primijetio neke igrače koji više nisu aktualni kao i da nekih uopće nemate, primjerice, Roberta Jarnija?! Pa niste valjda zaboravili takvog igrača?**
Dominic: "Ouuu, Robert je odličan igrač i doista mi nije jasno kako smo ga ispustili. Radimo po FIFPro licenci, a kako nam je ostalo još nekoliko tjedana za završavanje igre, tako ni statistika nije u cijelosti završena. Potrudit ću se već u prvi ponedjeljak da Robert Jarni bude u igri. Bilo bi super da nam pošaljete popis svih igrača s njihovim značajkama."

**Nema problema, čim dobijemo *preview copy* igre, poslat ćemo. Bude li još vremena, ubacite ih. Cijela će vam nacija biti zahvalna, ha, ha...**
Dominic: "Ha, ha, to bi bilo odlično. Imamo toliko igrača (7500) da je teško uvijek biti točan. A neki i nisu na popisu licenciranih kao, primjerice, Ukrajinac Rebrov koji je odličan igrač, ali ga ipak ne možemo staviti u igru, što je vrlo frustrirajuće."

**I za kraj, mogu li se napraviti *custom* turniri s neodređenim brojem igrača? To je nešto što nedostaje ISS-u.**
Dominic: "Da, mogu se napraviti te kontrolirati lige i kupovi. U TIF-u 2 imamo neke stvari kojih nema u ISS-u, koji inače vrlo cijenimo, i mislimo da na tržištu ima mjesta za dvije vrlo dobre nogometne simulacije različitog stila."

U cijelosti se slažemo i samo neka bude što više nogometa pa će mnogi (da ne kažem svi) biti sretni i zadovoljni. Priznajem, *zapalio* sam se za TIF2, čak toliko da ga željno očekujem, gotovo kao i novi ISS...

**Ma malo sam umoran, znaš... pa ne bih inače izgubio 5:0 makar igrao i protiv Francuza... I još nema Jarnija... ma nemoj... Kad bi Ćiro vidio popis igrača hrvatske repke u TIF-u 2, rekao bi samo "Sinko, ti se šališ."**

**PlayStation 2 nova je konzola... Vrijeme je i za novi Wipeout...** PIŠE Dario Zrno

# WIPEOUT FUSION

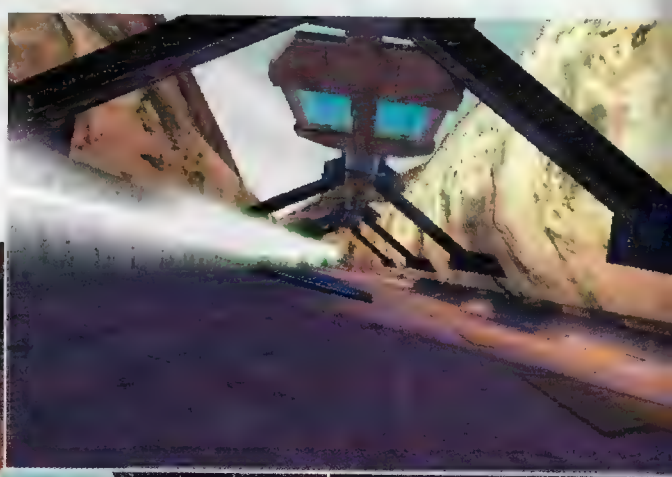
Godina je 2150. i Federacija je upravo osnovala novu Wipeout F9000 ligu. Nova tehnologija nove ere u cijelosti je iskorištena pri izradi novih, antigravitacijskih letjelica koje su sada znatno okretnije nego prije (48 parametara kretanja u usporedbi s onih 7 u prijašnjim *Wipeut* igrama). Po prvi put, letjelice mogu izvoditi antigravitacijske manevre te letjeti po "stropu" ili pod bilo kojim kutom što ga igrač izabere. Također, po prvi put, letjelice se uništavaju, dijelovi otpadaju, a okretnost i upravljivost osjetno padaju, što tjera igrače da često ulaze u boks na popravke. Računalno vođeni piloti imaju svoj karakter i način vožnje, a cijeli set novih oružja te različitih pomagala otvaraju nove mogućnosti taktiziranja. Naravno, Federacija se potrudila izgraditi i potpuno nove staze, znatno veće i dinamičnije nego prije.

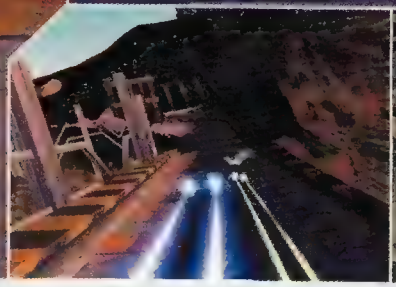
**Christian Lavoie (lijevo), kanađanin koji je 1997. godine došao u Englesku, a trenutačno radi kao *artist Wipeout Fusiona*, i Enda Carey (desno), *brand development manager* igre *Wipeout Fusion***

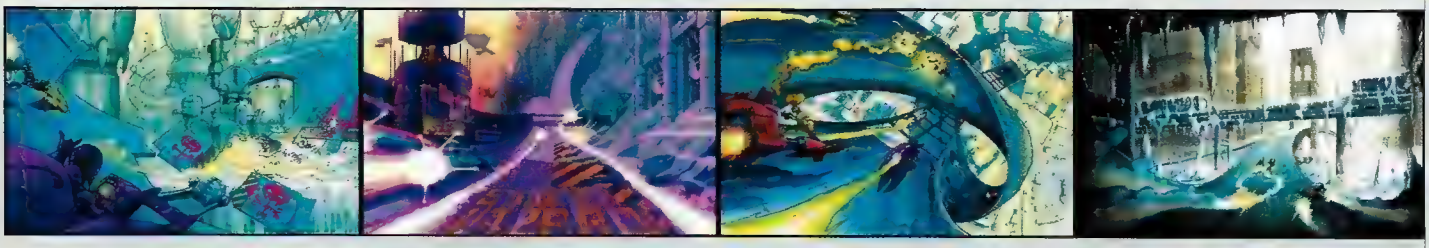
## INSIDE MY MAD BRAIN

*Wipeou Fusion* nije samo novi nastavak vrlo uspješnog serijala. Mogućnosti PlayStationa 2 su velike, a programeri Studio Liverpoola su naumili upravo WF-om obilježiti prvu godinu izlaska te nove konzole, kao što su to učinili i na PlaStationu *Wipeutom*. Jer toliku popularnost u UK-u pa i cijeloj Europi PS može zahvaliti upravo *Wipeoutu 2097*, drugom nastavku serijala.
Ako ste pomislili da će WF donijeti samo bolju grafiku i bolju dinamiku, znajte da niste jedini, ali ono što smo vidjeli i čuli na ECTS-u, jamstvo je da ćemo vrlo skoro imati pravit hit na novoj konzoli.
Uostalom, pročitajte što je izjavio Christian Lavoie, zadužen za grafiku, te Enda Carey, brand development manager.

**Znam da je rano o tome pričati, ali recite mi hoće li se WF u multiplayer modu moći igrati samo preko split-screena (podijeljenih ekrana) ili možda i preko link kabela te, još bolje, preko Interneta?**
Enda: Mnogo je lakše planirati online mogućnosti, primjerice, u Americi ili Kanadi jer su ondje postavljeni jedinstveni standardi priključivanja na Internet, za razliku od Europe gdje gotovo svaka zemlja ima drugačiji način pristupa. Stoga, teško da ćemo moći implementirati online mogućnosti već u WF-u, radije ćemo pričekati da se broadband veza standardizira u Europi. A tada ćemo moći organizirati natjecanja u Hrvatskoj, Njemačkoj, Americi i sl.







**Jedva čekamo. A što je s link opcijom? U dosadašnjim *Wipeoutima* bili je vrlo zabavno odigrati utrku udvoje preko linka.**
**Enda:** A ne, nažalost nema te mogućnosti jer je još uvijek mali broj vlasnika link kabela, a na tržištu ga je i teško pronaći.
**Christian:** Svaka zemlja ima svoju *kulturu igranja*, a igranje udvoje preko link kabela jednostavno nije previše popularno. Vjerojatno zbog toga što se moraju imati dva Playstationa, dva televizora te dvije igre. Kako će PS2 biti u početku dosta skup, čini nam se da bi nabavljanje dvaju kompletnih setova bilo preskupo za mnoge. Ali u skorijoj budućnosti vjerojatno ćemo i to omogućiti.
Svjesni smo da je *Wipeut* najzanimljiviji u multiplayer modu i sigurno je da ćemo težiti što prije napraviti link i online opcije.

**Nove letjelice, oružja?**
**Enda:** Da, svakako. Bit će 18 novih letjelica, po dvije u svakom timu. Osim starih timova, ponudili smo i pet novih, a naša dizajnerska agencija radi na njihovom kompletnom identitetu - logotipu, izgledu broda, tima i sl. Po prvi put se nakon originalnog *Wipeouta* pojavljuju i piloti sa svojim specifičnim značajkama, po dva u svakom timu. Jedan je profesionalac, a drugi početnik kojeg je potrebno izgraditi i unaprijediti u profića.

**Gledajući prve slike iz igre te kratke animacije koje ste puštali na prezentaciji, po prvi smo put osjetili koliko su zapravo velike letjelice i staze. Tako je mnogo detalja, čak se vidi i pilotova glava iako je vrlo sitna.**
**Christian:** Na našim crtežima i skicama za prvi *Wipeout* letjelice su bile veće od aviona-lovaca , ali nakon našeg proporcionalnog smanjivanja u samoj igri svi su mislili da su veličine auta. Sada smo napravili potpuno nove skice s mnoštvom sitnih pojedinosti koje PS2 može prikazati, pa se tako može vidjeti i pilot unutar cockpita. Samim time je i osjećaj za veličinu znatno bolji.

**Hoće li biti kiše, snijega te općenito promjenjivih vremenskih uvjeta?**
**Christian:** Da, svakako. U osnovi će biti 8 različih okoliša koji će sadržavati po tri staze. Jedan od njih je i snježna planina, gdje ćete prelijetati preko snijega, vode i sl.

**Hoće li se to izravno odraziti na vožnju?**
**Christian:** Da. Naravno, to neće znatno utjecati na samo oštećenje letjelice jer samo prelijećete, ali definitivno želimo napraviti takvu interakciju s okolišem i vremenskim uvjetima.

**Hoće li biti prečaca na stazama?**
**Enda:** Hoće, i to mnogo. Dizajnirali smo ih tako da su prilično skriveni, tako da će igrači određene staze morati odigrati nekoliko puta dok ih se ne pronađu...

**Christian:** To je definitivno jedna od onih stvari kada, pokušavajući doći negdje, slučajno uletite u tajni prolaz uz komentar: ouu, pa ja mogu i ovuda.

**Nova dinamika vozila i kontrole?**
**Christian:** PS2 nam je omogućio napraviti potpuno novi algoritam kretanja letjelica, što smo uvelike i iskoristili. Na nekim stazama prolazit će se kroz sustav kanalizacijskih cijevi i sl., a tu će se letjelice moći kretati i po "stropu". To je nešto potpuno novo u *Wipeoutu*. Što se tiče kontrola, dovoljno je reći da smo brojku od 7 parametara koji određuju kontrolu vozila povećali na 47-48. Samim time u mogućnosti smo kreirati različite stilove vožnje za svakog pilota odnosno tim. Inače, povećali smo širinu staza pa tako igrači imaju mnogo više prostora za manevar i korekciju putanje.

***Wipeout 2097* sam igrao pomoću VR3 volana, a osjećaj i preciznost bili su fantastični. Ima li šanse da se u budućnosti pojavi specijalni volan odnosno kontroler za WF?**
**Enda:** Ha, ha... nadamo se. Trenutačno smo u cijelosti iskoristili analogne funkcije Dual Shock 2 kontrolera, pa će već s njime biti znatno uzbudljivije igrati, a čim se na tržištu pojave takvi specijalizirani kontroleri bit ćemo prvi koji će ih podržati.

**Hoće li biti skokova na stazama kao što ih je bilo u *Wipeoutu 3*?**
**Christian:** Hoće, ali za razliku od od trojke, gdje su letjelice nakon tih skokova ili brdašaca poskakivale i odvajale se od površine, u *Fusionu* su uvijek na istoj razini visine. To smo napravili s razlogom jer - nove će staze imati mnogo *roller-coster* dijelova i brzih zavoja pa bi takvo poskakivanje letjelice stvaralo konfuziju i bilo preteško za upravljanje.

**Hm, roller-costeri, brzi zavoji... imam osjećaj da će biti *ludnica* u glavi, odnosno da će nam se totalno zavrtjeti?**
**Christian, Enda:** Ha, ha, ha...definitivno... Zajedno s potpuno novim oružjima koji će se moći koristiti i u obrambene svrhe, definitivno...

**Kad smo već kod oružja, recite mi hoće li se sada, za razliku od prije, moći pokupiti više oružja istodobno?**
**Enda:** Ne, nastavit ćemo dosadašnju tradiciju korištenja samo jednog oružja, onog koje ste posljednje pokupili, jer se tako mnogo više naglašavaju taktika i strategija svake utrke. A i svaki tim ima svoje jedinstveno superoružje, što također pridonosi taktici same igre.

**I za kraj, kad ćemo moći zaigrati *Wipeout Fusion*?**
**Enda:** U ožujku 2001.

Hm, i što pametno reći za kraj osim: strpljiv, spašen... ⊗

# GRAN TURISMO 3

## Ponovni susret s hodajuće-vozećom legendom i tvorcem GT-a, Kazunorijem Yamauchijem

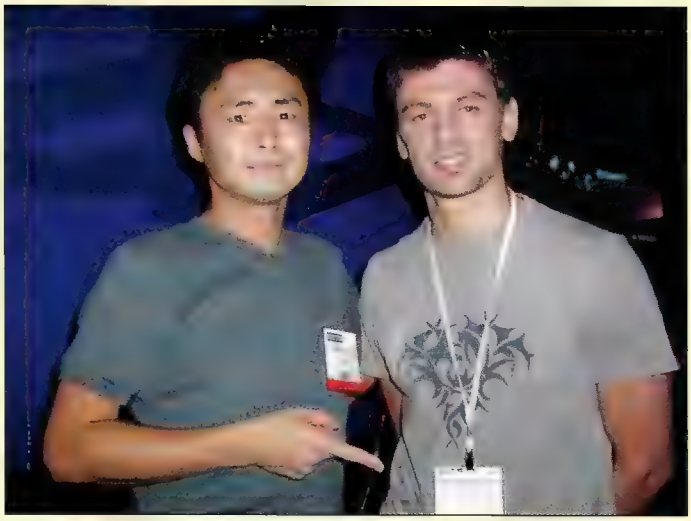
PIŠE Dario Zrno u suradnji s Amarom Rešićem, stručnim nadzornikom

Ne, nije tiskarska pogreška, u naslovu je brojka 3 a razlog je sljedeći: Sony Computer Entarteiment America je promijenio, po njima, neatraktivno ime GT 2000 u GT 3 vjerujući da će tako poboljšati uspješnost, odnosno prodaju prve *Gran Turismo* simulacije na PlayStationu 2. Iako je ta promjena zasad službena samo za američko područje, lako je zaključiti da će se ista stvar najvjerojatnije dogoditi i u Europi. Naravno, Yamauchi nije sretan s takvim raspletom situacije jer je GT3 najavljivao kao pravi nastavak popularnog serijala, dok je GT 2000 doživljavao kao svojevrsnu poboljšanu inačicu GT-a 2 za PS na znatno moćnijoj konzoli, PlayStationu 2.

### POLIRANO, IZGLANCANO, ZAOBLJENO

Yamauchi je definitivno bio najtraženija i najpopularnija osoba u Sonyjevoj press sobi na ECTS-u. Na njegovoj prezentaciji GT-a 2000 (u vrijeme održavanja sajma, još nije bila donijeta odluka o promjeni imena) tražilo se mjesto više u sobi za 60-ak ljudi.

GT 2000 će imati dva puta veću rezoluciju od drugih PS2 igara. Samim time efekti poput isparavanja asfalta, dima iz ispušnih cijevi, fokusiranje udaljenih objekata i sl. bit će znatno detaljnije i kvalitetnije izvedeni. Napretci u grafičkoj prezentaciji će se odraziti i na kvalitetu okoliša te samih automobila koji će biti napravljeni od 5000 poligona (u GT-u 2 imali su ih 300) pa sada izgledaju posve glatko i zaobljeno, gotovo poput pravih. S druge strane, njihov ukupan broj past će s 500 na 150 jer je vrijeme potrebno za kreiranje takvih složenih objekata znatno poraslo. Gledajući te predivne aute kako jurcaju stazom, sjetio sam se svog posljednjeg susreta s Yamauchijem u Tokiju prije 8 mjeseci, kada je izjavio da želi ponuditi pet puta bolju grafiku nego što ju je imao tada prikazani demo. Pa svaka čast majstore, bio sam i tada iznenađen, a sada sam još i više.



**Kazunori Yamauchi s jednim vrlo zanimljivim CD-om u ručici svojoj, a ja sve razmišljam kako da ga se dočepam :-)**

### DAJ ŠTO DAŠ

GT 2000 imat će samo 15 staza, no novost će biti staza u Monte Carlu (da, da, da, da), kao i potpuno nova staza u Japanu. Prilagodba automobila za

utrke će također biti realističnija i s mnogo više detalja i modifikacija nego što su ih imali prijašnji nastavci. Algoritam kretanja auta, sada s dvije nove kontrolne točke gibanja, još više približava ovu igru stvarnoj vožnji. Nove kontrolne točke omogućit će simuliranje prijenosa težine stražnjeg kraja automobila na prednji prilikom naglog kočenja i utjecati na prednje, odnosno stražnje amortizere tijekom ubrzavanja. Kako će se animacija vrtjeti u 60 fps, upravljanje će biti znatno preciznije i lakše. Zvukovi su ponovno snimljeni jer zvučne mogućnosti PS2 konzole dopuštaju stvaranje kompletne zvučne slike koja će uključivati ne samo zvuk motora vašeg i onog vama najbližeg automobila, nego i svih pet suparničkih. Jedino je šteta što će broj protivnika ostati isti kao i dosad. Ljubitelji relija neće biti razočarani jer će taj mod igre ostati i u GT-u 2000.

## NEMA ŽICE

Iako su to mnogi željeli još od GT-a 2000, mrežno i Internet igranje neće biti moguće. Ako ste ikad (a tko nije) poželjeli skinuti novi auto s Interneta, doraditi ga u svojoj svemogućoj radionici te provozati utrku u Monte Carlu s desetak drugih manijaka diljem svijeta, morat ćete se strpjeti do sljedeće inačice GT-a, koja bi, po riječima Kazunorija, trebala imati sve navedeno. Samo da dotad razvijemo Internet kulturu u Hrvatskoj, pa će sve biti O.K. GT 2000 će doći na DVD-u jer za toliku količinu podataka trebalo bi 4-5 CD-a. Čak su se jedno vrijeme spominjala i dva DVD-a, što u ovo današnje vrijeme zvuči suludo (10 CD-a!).

## KONAČNO FORCE FEEDBACK

Yamauchi je posebnu pozornost posvetio kontrolama u GT-u, za koje smatra da su najbitniji element cijele igre. Razvojni tim Polyphony Digitala dugo je radio na što boljem prilagođavanju igre svim postojećim volanima i kontrolerima na tržištu, no Yamauchi je, kao i uvijek, nastojao otići korak dalje.

Želim biti prvi koji će implementirati *force feedback* opciju u nekoj igri za konzole, rekao je on i završio tiskovnu konferenciju na najbolji mogući način: izvadio je Logitech GT Force volan ispod pulta, spojio ga na PS2 i na velikom ekranu (tako da vide i oni u kutku sobe) odvozio jedan krug Trial Mountain staze. Kako? Pa onako kako to može samo tvorac genijalne autosimulacije - najbolje.

I za kraj, još jedna informacija koja je došla nakon ECTS-a. Naime, konačno će GT 2000 (odnosno GT 3) podržavati multiplayer vožnju na odvojenim televizorima pomoću PS2 iLink kabela. Zasad je najavljena mogućnost istodobnog igranja dvojice igrača. Yamauchija očito ne brine što će fanovi GT-a imati problema s nabavkom dvaju ili više PS2 konzola, TV-a i igara, kao što to muči programere *Wipeout Fusiona*.

**Legenda u akciji... (inače se srami slikati)**

# THE NEŠTO

"Dobar dan i dobro došli u današnje emitiranje emisije Toys For The Girls And Boys. Smjestite se ugodno, izoštrite sluh jer dolazi... Što dolazi? Pa... nešto, ne znam što. Ja samo najavljujem, ali sam izgubio ="&#($&*#" tekst, hahaha, mislim na... ovaj govor, ne? Lijepi govor, da to sam mislio. Ah! No dobro, ajmo improvizacija...! [DAJ POČNI VEĆ JEDNOM!] hehe, idemo..." PIŠE Danijel Miličić

TAGMCLAREN APHRODITE

## NAJSPORIJI MCLAREN NA SVIJETU

Donedavno smo ga vozili u NFS-u kao najbrži auto, a sada se pojavio u obliku linije... E pa ne može! Zamislite, ovaj put pružena nam je prilika da uživamo u vrhunskom zvuku, ako ne već i u brzini, samo ako se prezivamo Gates. Naime, vjerojatno vam je poznato da je McLaren F1 donedavno predstavljao najskuplji serijski auto na svijetu, a u tu bi klasu sada mogli svrstati i ovu liniju čija je cijena oko 3 000 funti, tj. oko 36 000 kuna. Dizajnerima je bio cilj razbiti pravokutni fomat postojećih komponenti, u čemu su, mora se priznati, i uspjeli. Loša strana toga je nemogućnost izvedbe u čvrstim metalima, pa je stoga korištena plastika koja djeluje dosta lomljivo. Inače, od svojih hi-fi mogućnosti Aphrodite nudi CD player FM/AM RDS tuner i zvučnike koji se naplaćuju posebno (1 500 funti), a sposobni su podnijeti 50 vati izlazne snage po kanalu.

TIGER ELECTRONICS POO-CHI

## KAD SE MODA I TEHNOLOGIJA SPOJE

Dobije se... Levisova jakna, specijalno prilagođena za Philipsove tehničke uređaje. Točnije, za MP3 player Rush i Mobitel Xenium 989 GSM. Jakna je šivana po mjeri pa se player bez problema može pojačati ili stišati, kroz nju je provučena i žica, a slušalice možete odložiti u minijaturne džepove. Dakako, jakna je vodootporna, tako da će uređaji uvijek biti na sigurnom. Problem će biti jedino ako ne volite/nemate Philips/Levi`s. Drugim riječima, loše zamišljen monopol...

ERICSSON

# BUDUĆNOST, KAŽU...

Ericsson se opako zagrijao za budućnost i očito je da se jako trudi ne bi li za nekoliko godina stekao veliko bogatstvo. Na slici vidimo neke koncepte koji bi u budućnosti trebali spojiti više uređaja u jedan. Tako primjerice ova stvarčica, koja najviše sliči nekakvom današnjem satu, predstavlja planer, računar, podsjetnik i mobitel u jednom. Da biste čuli svog sugovornika, poslužit će slušalica, a za govor će se pobrinuti mikrofon koji bi se trebao prikvačiti na odjeću (pitam se samo kako bi onda ona trebala izgledati). Za šetnju po izbornicima trebao bi nam poslužiti prst, jer će ekran biti osjetljiv na dodir. Osim toga, uskoro bi se trebao pojaviti digitalni fotić temeljen na *blue-tooth* tehnologiji (bežična komunikacija) koji bi dopuštao slanje fotografija s jednog mobitela na drugi, tj. na e-mail. Na slici je prototip, a konačan bi se proizvod dosta brzo mogao pojaviti i u trgovinama. Što se ostalih stvari tiče, one su vezane isključivo za dalju budućnost (najranije negdje oko 2002).

???

# !!!

Mnogi su je tinejdžeri sanjali godinama, mnogi su je crtali, neki su je se bojali... a uskoro će je, zahvaljujući "The secret Mission Teamu", moći i imati. S maksimalnom brzinom od 8km/h, hidraulikom i pilom koja doseže i do 3 000 rpm (okretaja u minuti). Priznajte, niste li uvijek željeli jednu, pa makar i na pola sata, a u ormaru sigurno imate nacrte svog nedovršenog projekta. Vaša je želja konačno ostvarena, ona stiže uskoro... Dostupna u tri veličine s 2 različita motora i niskom potrošnjom. Vi dobro znate tko je "ona"! No, za one zatupljene, recimo još jednom. Ona je... Tko je ona? Pa otkud bih ja znao. Ej, tko je ona? Ne znam.... Ona je... hejjj, daj mi reci tko je ona? (sliježe ramenima) Ona je... ne znam.... :)

SONY MAVICA MVC-CD1000

# SPRŽITE MI, MOLIM, DVIJE...

Sony stvara standarde i uporno ih promovira. Tako je, kao izumitelj *floppy* diska, za svoju prvu Mavicu rabio upravo diskete, a sada se samo prebacio korak naprijed, na CD-e (koje je također on patentirao, u suradnji s Philipsom). Doduše, riječ je o mini CD-ima, no na njih još uvijek stane pozamašnih 156 MB, a taj kapacitet je dovoljan za pohranu 1000 fotografija odjednom. Da bude još bolje, nakon što fotografije prebacite na računalo, vaš CD možete bez problema obrisati i snimati ponovno, s tim da novi stoji 50-ak kuna, pa ih slobodno možete imati nekoliko komada, za svaki slučaj. Kamera ima rezoluciju od 2.1 megapiksela te može snimati fotografije u *jpeg* ili *tiff* formatu do rezolucije od 1600x1200dpi. Osim toga, sposobna je i snimiti 60-ak sekundi videa, a jedini problem u cijeloj priči je, kao i uvijek, cijena - 1 200 funti.

# Što je prošli mjesec igrao psx team

## TOP10

najprodavanije igre u Europi u rujnu 2000.

1. Activision — **Spider-Man**
2. Eidos Interactive — **Sydney 2000**
3. Activision — **Tenchu 2: Birth Of Stealth Assassins**
4. Codemasters — **TOCA WTC**
5. Activision — **Star Trek: Invasion!**
6. Ubi Soft — **Rayman 2: The Great Escape**
7. THQ — **WWF SmackDown!**
8. EA Sports — **FA Premier League Manager 2001**
9. Sony — **Chase The Express**
10. Squaresoft — **Parasite Eve 2**

Vrlo produktivan mjesec za Activision, što nije iznenađenje s obzirom na kvalitetu njihovih igara. Zanimljivo je što se *WWF Smackdown!* još uvijek tako dobro prodaje u Europi iako taj sport nije toliko medijski zastupljen kao što je u Americi.

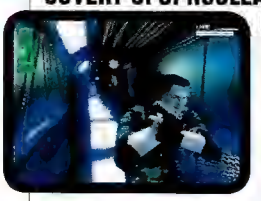
### IVAN BOLKOVAC

## DEKANSKI 2000

Nikad niste čuli za ovu igru?
E pa to je jedna vrlo zanimljiva igra poznata i pod nazivom "Prolaženje godine u posljednji čas za ljenčine", a igra se ovako: prijavite ispit za posljednji rok, onda malo ponovite i molite Boga (i profesore) za prolaznu ocjenu.
Kao što vidite, pravila su jednostavna, a protivnik vrlo ozbiljan. Naravno, tu je još i roditeljski AI, koji je na zavidnoj razini prokuživanja neučenja.
Inače je to RA (real life) igra, a proizvođač je FER.
Ocjena: "Nikad više".

### TOMISLAV TOMAŠIĆ

## COVERT OPS: NUCLEAR DAWN



Prvi mjesec nakon godišnjih odmora, zbog nagomilanih obveza, ne ostaje nam previše slobodnog vremena. Trebalo je riješiti sve one poslove za koje smo sredinom sedmog rekli: "Ma to ćemo poslije godišnjeg". Kad se ipak stvorio prostor u vremenu u kojem nije bilo baš ništa drugo za raditi, uz nezaobilazni ISS Evo., gledao sam svitanje nuklearne zore u *Covert Ops: Nuclear Dawnu*. Komentar za programerske škrtice: "Pa kako ću dobiti rat bez streljiva !?!"

### IGOR IXA MILANOVIĆ

## IN COLD BLOOD

Igrao se *In Cold Blood*. Prvi nivo - kako tako. Drugi - jedva. Treći... e, nakon trećeg sam dohvatio PSX i poslužio se tradicionalno dobrim Berinim prohodom. Bez pomoći stručnjaka jednostavno nije išlo. Ipak, ne dajte se obeshrabriti i nabavite *In Cold Blood* jer je riječ o sjajnoj igri. Ako ponegdje i zapnete (ą vjerojatno hoćete), znate gdje pronaći rješenje vaših igračih muka i frustracija.

### VEDRAN SANDIĆ

## SPEEDBALL 2100

Legenda s Amige pojavila se u PlayStation inačici i ono najbitnije - nije se promijenilo gotovo ništa. Drugim riječima, kratke i nadasve brze utakmice nabijene nevjerojatnom dozom adrenalina, mogućnost poboljšavanja ili kupovanja novih igrača, mnoštvo liga i kupova, dobra *mjuza* i prekrasni pozadinski efekti... *Speedball* je igra fantastične igrivosti i jednostavno je teško "skinuti" se s nje.

### AMAR REŠIĆ

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kickfilp, manual, ollie + backflip x2, 540 beninhana + nollie + kickflip x3, 50-50 grind + backslide + 5-0 grind + manual + transfer to the ledge + tailslide x6, pad. Psovka. Kickflip, 50-50 grind + 50-50 grind + 50-50 grind x3, manual, 360 judo + beninhana x2, pad. Sočnija psovka, spominje se bliža rodbina. Kickflip, handplant + lip to backside x2, 720 judo + crossbone + tailgrab + kick flip x4, manual, backslide the venice ledge, pijesak. Najgora psovka na svijetu, bacanje kontrolera o zid i gašenje konzole. Odlazak na spavanje, a pred očima se vrti: kickflip, ollie + beninhana... *I hate that game.*

### HRVOJE HERCEG

## ISPITIIII

Ovaj je mjesec na repertoaru bila među svim studentima vrlo popularna igra poznata pod imenom *Polaganje ispita*.
Vrlo zahtjevna za sve igrače pa je i od mene zahtijevala mnogo vježbe i koncentracije. Svakom njenom nivou morao sam poklanjati mnogo pozornosti, a prolasci na sreću ovdje nisu palili. Ipak, uspješno završavanje nivoa pruža neopisiv osjećaj.
Moram spomenuti da je ova igra vrlo zanimljiva kad je igrate s prijateljima. Međusobno pomaganje iznimno je važno i omogućava lakše završavanje pojedinih njenih dijelova.
Jedina joj je mana što ne ostavlja dovoljno vremena za ostale aktivnosti poput maltretiranja omiljenog nam PS-a.

### NEVENKA ŠALAT

## HOGS OF WAR I MICRO MANIACS

Ovaj put učinila sam mali napredak te s *Wormsa* i atletike prešla na nešto vrlo slično, također zanimljivo jedino ako se igra čoporativno. *Minimanijaci* su doista jedna silovita i manijakalna igra, dok mi je kod *Svinjica* žao što nemaju malo bolju grafiku i veću ponudu oružja.

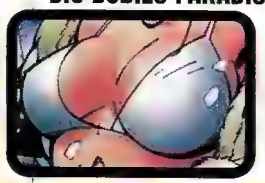
### TANJA VITAS

## SYDNEY 2000

Olimpijske su igre bile pa prošle, a ja se nisam stigla izgušat - te gledaj triatlon u sitne sate, te se rano budi zbog atletike, a oči ko sarmice... I cic-mic već je sve završilo, a ja pola toga nisam vidjela... i kaj sad? Nema mi druge nego sve to još jednom prijeć na omiljenoj mi konzolici i utješit si srdašce do 2004. Fala Bogu, tada u istoj vremenskoj zoni...

### DANIJEL REŠKOVAC

## BIG BOBIES PARADISE



He, he, he, tko nije vidio, neće vjerovati. Ne toliko zbog igre, ali postao sam Danger *fan*, mijenjam igru za Danger stripove, ma ša igru, mijenjam sličice *fudbalera Crvene zvezde* za najljepše cure. Pogledajte ih samo na www.dangergirl.com, ma zakon...

### DARIO ZRNO

## DINO CRISIS 2

Moram priznati da nisam vjerovao u Dino Krizu 2 niti u njegove igrive potencijale iako sam bio u prilici igrati ga dosta na Sonyjevom partyju. Točnije, nisam vjerovao da može biti tako pozitivno detaljiziran i zarazno igriv sve do samog kraja. U svakom slučaju, ugodno iznenađenje i dokaz tvrdnji da nema boljeg mjesta za igranje od vlastite sobe...

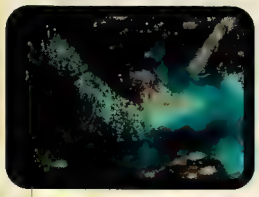
### BERISLAV JOZIĆ

## TENCHU 2

Ovaj preopterećeni mjesec zadržavao sam se na *Ten Chu 2*, a najviše sam izgubio na pretraživanje Interneta u potrazi za WWW stranicom na kojoj se mogu naručiti PS2 konzole. Bez velikog uspjeha, moram reći - nitko mi ne jamči isporuku prije Božića.

### DANIJEL MILČIĆ

## CHRONO CROSS



Jedan od najboljih RPG-ova današnjice, odmah nakon FF-a VII. Odličan zaplet, još bolji rasplet, vrlo kompleksna priča, 40-ak likova, odlična glazba, FMV-ovi za past na dup**... Treba li reći više? Btw. CC je nastavak *Chrono Trigera* koji možete odigrati na snesu ili preko emulatora na PC-ju, makar vam njegovo predznanje u CC-u neće jako nedostajati.

### KREŠIMIR JOZIĆ

## TENCHU 2

Iako sam već cijeli prošli mjesec "potratio" na ovu igru, još sam se zadržao na njoj. Ne zato što je nisam završio (jer jesam), nego zato što želim naći sve skrivene prostorije i postići titulu Grand Mastera na svim nivoima. Znam. Možda nekima zvuči glupo, ali rijetko dođe neka igra koja mi se stvarno sviđa, *so give me a break*!

# ODIGRALI SMO

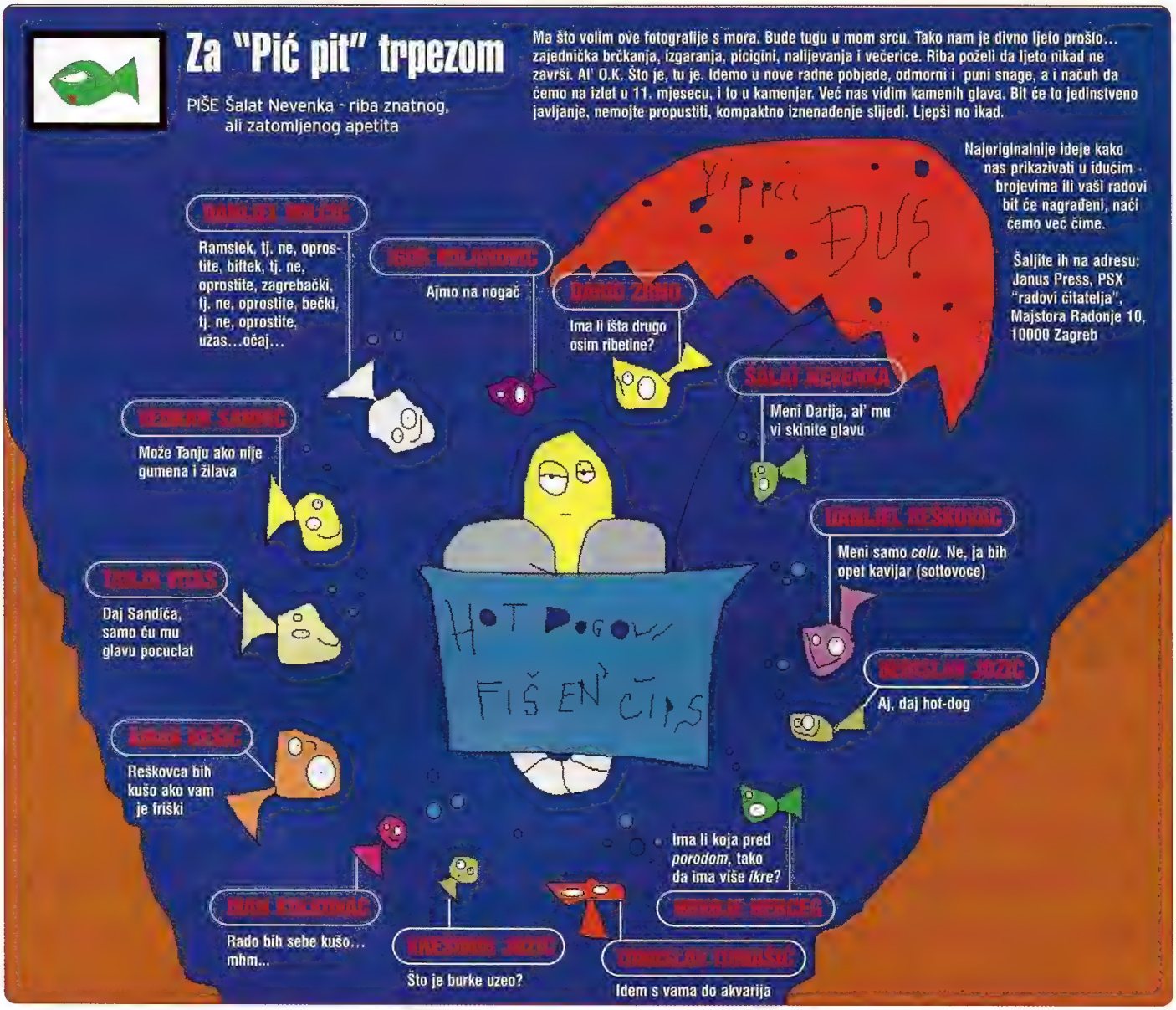
## Za "Pić pit" trpezom

PIŠE Šalat Nevenka - riba znatnog, ali zatomljenog apetita

Ma što volim ove fotografije s mora. Bude tugu u mom srcu. Tako nam je divno ljeto prošlo... zajednička brčkanja, izgaranja, picigini, nalijevanja i večerice. Riba poželi da ljeto nikad ne završi. Al' O.K. Što je, tu je. Idemo u nove radne pobjede, odmorni i puni snage, a i načuh da ćemo na izlet u 11. mjesecu, i to u kamenjar. Već nas vidim kamenih glava. Bit će to jedinstveno javljanje, nemojte propustiti, kompaktno iznenađenje slijedi. Ljepši no ikad.

Najoriginalnije ideje kako nas prikazivati u idućim brojevima ili vaši radovi bit će nagrađeni, naći ćemo već čime.

Šaljite ih na adresu: Janus Press, PSX "radovi čitatelja", Majstora Radonje 10, 10000 Zagreb





| | | | |
|---|---|---|---|
| Formula One 2000 | 38 | NHL FaceOff 2001 | 56 |
| Speedball 2100 | 42 | Moto Racer World Tour | 57 |
| Sydney 2000 | 44 | Polaris SnoCross | 58 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 46 | FA PL Stars 2001 | 59 |
| Rayman 2: The Great Escape | 48 | Football Manager 2001 | 60 |
| Danger Girl | 50 | Nascar 2001 | 61 |
| Dave Mirra Freestyle BMX | 52 | Frogger 2 | 62 |
| F1 Racing Championship | 53 | Ms Pac-Man: Maze Madness | 63 |
| Threads of Fate | 54 | Countdown Vampires | 64 |
| Valkyrie Profile | 55 | Animorphs | 65 |

**Dino Crisis 2** 34

### PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **Dino Crisis 2** — Capcom / Sony
2. **Formula One 2000** — Studio 33 / Sony
3. **Tony Hawk's Pro Skater 2** — Neversoft / Activision
4. **Speedball 2100** — Bitmap Brothers / Empire
5. **Rayman 2** — Ubi Soft / Ubi Soft

[1] Nakon igranja s ovakvom divljači bojim se i kokoši leđa okrenuti [2] This game contains scenes of explicit violence and gore..., mora vam zvučati poznato [3] Zagledate li se dobro, vidjet ćete jednog od dinosaura kako u pozadini trčkara paralelno s vama [4] Regina očigledno ima Bruce Willisove krvi kad može ovako razroko pucati

# Dino Crisis 2

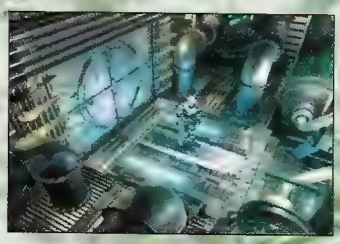
**DINO CRISIS 2**

proizvođač CAPCOM
izdavač VIRGIN
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

**Nemojte već pri prvom pogledu na naslov doživjeti disleksiju i umjesto *Dino Crisis 2* pročitati *Resident Evil* n-ti jer meni se sad čini da piše: *prilično iznenađenje*** PIŠE Nevenka Šalat

Mislim da poslovica *Tko riskira, taj profitira* nijednoj igri ne odgovara tako dobro kao ovoj. Ciničnо čitanje najave o novom, arkadnom profilu igre nije imalo nikakvu osnovu, no tko bi to znao? Odmah na početku moram na sva zvona pohvaliti ovaj pucanj 'u puno', dobili smo jednu nevjerojatno sadržajnu igru koja vas ne smije ostaviti hladnima. Dakle, kako se loš glas i negativna kritika daleko čuju, tako je i *Dino Crisis* bačen Capcomu u lice poput rukavice za dvoboj s opravdanom zamjerkom da je jednak *Resident Evilu*. Sukladno tome, Capcom je poduzeo gigantski korak, tako da je u već standardnu šablonu *survival-horor* moda pokušao ubaciti riskantni arkadno-akcijski element i stvoriti potpuno novu dimenziju i žanr. Dragi igrači, ovo što smo dobili pravi je dar s neba.



Sjajna je grafika velikim dijelom zaslužna za visoku igrivost igre

## MIRIS HOLLYWOODA

Krenut ću sa samom pričom i odmah naglasiti da je neću u cijelosti otkriti jer i kod razotkrivanja radnje postoji mogućnost ubijanja čari samog igranja, a i priča je prilično složena zahvaljujući skakanju iz vremena u vrijeme, što smo imali prilike vidjeti u filmovima poput "12 majmuna", "Matrix" i sl. (dobri filmovi). Slijedom događaja osnovne priče *Dino Crisisa*, Regina, Dylan i David (novi lik) imaju zadatak ispraviti nezanemarivu vladinu pogrešku koju je učinila u trenutku brzopletosti prtljajući oko eksperimenata dr. Kirka i njegovih zamisli reuzgoja pretpovijesnih nemani, bacivši cijelu istraživačko-vojnu bazu u "ono doba". I sad ondje, usred prašume, treba naći šaku preživjelih i vratiti ih kući. Mission: possible.

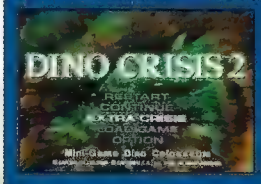
## CENTAR ZBIVANJA - ARKADA

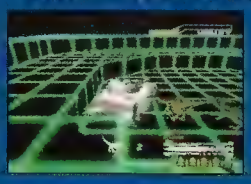
Valja naglasiti, s obzirom na novopridošli arkadni predložak, da sama priča i nije pretjerano bitna u ostvarivanju vašeg cilja (a to je igrati se i završiti igru) jer ono što je izbačeno iz originala, tj. smanjeno na najmanju moguću mjeru, su zagonetke (izbačen je golem broj ključeva potrebnih za

**Skladan paket 3D-a i zaboravljenog sustava renderirane pozadine**

## GLADIJATORSKE MANIRE

Rangiranje po završetku igre (A, B, C, D, zarađeni kapital, utrošeno vrijeme) imamo i u nastavku, na radost natjecatelja i ljubitelja visokog položaja. No, neovisno o pripisanom statusu, otvara se novi mod, Extra Crisis, i unutar njega: a) Dino Colosseum - preostali, nepotrošeni bodovi iz igre omogućavaju vam kupnju novih boraca (to može biti novi, ljudski lik, vozilo, ali i sama neman.), a riječ je o borbi za život unutar arene i limitiranog vremena gdje je vjerojatnost preživljavanja u pozitivnoj korelaciji sa spretnošću, poznavanjem vještine i brzinom; b) Dino duel - objašnjava podatak da je Dino Crisis 2 igriv udvoje (čisti Dino-Tekken).



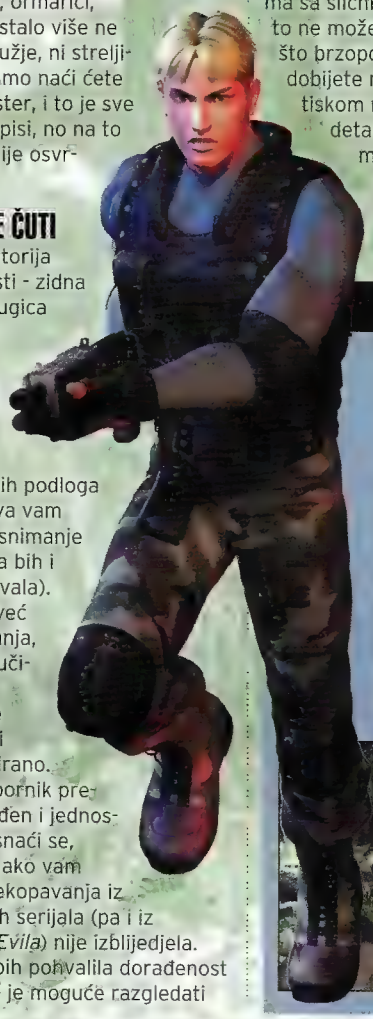
Iznenađenje je uslijedilo kad je allosaurus, nakon što mu se život ugasio, ostao ležati, a nije nestao

Većina elektronskih brava više ne zahtijeva ključ, dovoljan je i običan zamah Regininom strujnom napravicom

otvaranje novih putova, umjesto toga Regina elektronske brave (naravno, ne sve) otvara svojim "nožem na struju" izazvavši kratki spoj, dok Dylan koristi sabljicu za vrata zarasla ršljanom). Višekratne nedoumice gdje ići i što tražiti, šetnje radi vaših pogrešaka, propuštanje različitih predmeta i slično stavljene su u drugi plan. U zamjenu za nabrojano, nahranjeni smo stalnim borbama, velikim izborom oružja, učenjem vještine brzog svladavanja brojnih najezdi životinja i, povrh svega, nagradama (novčanim) koje život znače (u pravom smislu riječi). Ovisi o vama koliko vam uskraćivanje zagonetki znači, no mislim da je učinjeno prikraćivanje dobro nadomješteno (ipak zagonetke i poznati nam rebusi nisu u cijelosti uklonjeni). Dopustite da pojasnim: središte pozornosti je na borbi i načinu borbe. Za razliku od *Dino Crisisa* na kakav smo navikli, za svaku smaknutu životinju dobivate bodove. Broj bodova ovisi o vještini smaknuća i povezanosti niza ubijanja, tj. lančanom slijedu - ubijete li u jednom kadru, primjerice, jedanaestak dinosaurusa zaredom, ostvarujete *combo 11* i bivate nagrađeni. Usto, izađete li iz podnivoa netaknuti, slijedi i novčani bonus. A novac je važan (i inače) jer njime kupujete oružje (od obične pucaljke do topa), medicinske potrepštine i različita zaštitna pomagala od *expansion setova* do ublažavajućih pancirnih prsluka. Isto tako, to je jedini način napredovanja u oružju jer prostorije, ormarići, žbunje i ostalo više ne kriju ni oružje, ni strelji-vo. Tu i tamo naći ćete pokoji flaster, i to je sve (različiti spisi, no na to ću se poslije osvrnuti).

### DOBRO JE ČUTI

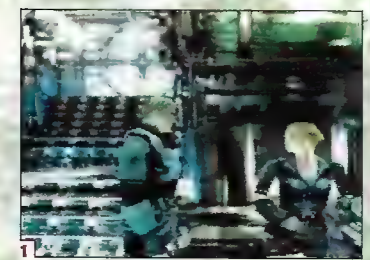
*Save* prostorija ostao je isti - zidna samoposlugica u vidu ukom-ponira-nog računala u sve vrste zidnih podloga omogućava vam kupnju ili snimanje pozicije (ja bih i to naplaćivala). Kad sam već kod snimanja, čekanje i uči-tavanje također je vremenski minimalizirano. Sam je izbornik pre-cizno izrađen i jednos-tavan za snaći se, pogotovo ako vam navika prekopavanja iz prethodnih serijala (pa i iz *Resident Evila*) nije izblijedjela. Posebno bih pohvalila dorađenost karte koju je moguće razgledati do najsitnijih pojedinosti. Osobno sam imala orijentacijskih proble-ma sa sličnim igrama, no ovdje se to ne može dogoditi jer nakon što brzopotezno pomoću L2 dobijete na uvid kartu, pri-tiskom na ◎ ona se još više detaljizira - precizno možete proučiti točku koja vas označava, u kojem smjeru gledate i iz kojih ste vrata



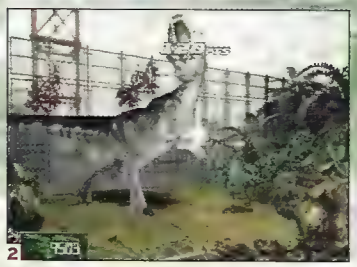
### NEGATIVI

Kako nijedna igra nije savršena, tako i ova mora imati poko-ji nedostatak. Srećom, možemo ih nabrojati na prste:

- predvidljivost napada pri promjeni kadra i ustaljeno očeki-vanje barem tročlane neprijateljske grupice
- smanjena **teritorijalna** kompliciranost igre, dakle nema višekatnih zgradurina, tajnih prolaza, neotvorenih vrata, uzaludnih prešetavanja, metoda pokušaja i pogrešaka (dolazaka i odlazaka). Taj nedostačić popunjen je teritorijal-nom opširnošću sadržaja - podigre, podvodni dio, spilje i jazbine...
- manjak tipičnih *horor- survival Resident Evil* mod zagonet-ki
- koliko se god baždarili, tromost reakcije kontrolera znat će vas emotivno pogoditi, pogotovo kod automatskog ciljanja (R1) i naglog okreta za 180° (R2).



1

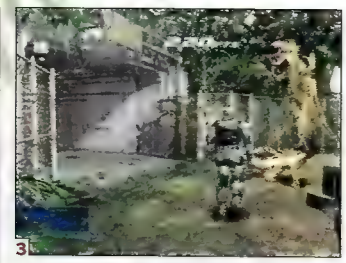


2

3

[1] Na kraju igre očekuju vas mnoga iznenađenja, kao što je i to da je... [2] Ma jesi li ti to golicav po buši... gili, gili... [3] Žvak, žvak, ne znam tko je golicaviji... gili, gili tebi... [4] Moglo bi se reći da se Reginica malo uspaničarila pa *šara* na sve strane

4



**[1]** Opasno, zatrovano područje u kojem bacač plamena život znači... **[2]** Žvakni me sad kad sam armiran, you sexy m...f... **[3]** Hm, sabljom protiv nemani... prava herojčina, nema šta **[4]** Detaljna karta radi po načelu satelitskog čitanja toplotnog signala pa je logično da ćete biti uskraćeni za nju nađete li se u podzemnim spiljama i sl.

Shop or Save, pitanje je sad. Oboje

banuli. Previše bi bilo da su i neprijatelji označeni, tako da toga nema...pih.

## BOGATSTVO DETALJA

Za rijetko se koju igru može reći da nas ne prestaje sadržajno iznenađivati, i to različitim podigrama. Dakle, nije riječ samo o okolnokutnom pozicioniranju kamera u osnovnom i većinskom dijelu igre koje su i dalje osmišljene tako da stvore dojam stalnog vrebanja (slijeva, zdesna, ptičja perspektiva, sprijeda, straga...) nego i o tipičnoj 3D kameri "iz vlastite kože" kad navigirate statičnom strojnicom s avionski postavljenim ciljnikom i bježite od podivljalih *blasaurusa* gađajući ih točno u glavu jer jedino tako smanjujete njihov broj. I to nije sve. Tko bi očekivao da će vas epizodni nastavak horor-serijala i u tenk posjesti (tu je već ptičja perspektiva) ili da ćete navući ronilačko odijelo i dobar komad igre preroniti. Ovaj me dio prilično ugodno iznenadio jer Capcomovo ubacivanje različitih modaliteta u igru napravljeno je s tolikom lakoćom da mi se čini ostvarivom svaka zamisao Đ kad bih, primjerice, zaželjela da dojaše kakva barbika na konju, vjerojatno bi i nju dobro ukomponirali.

I sve je precizno rađeno, tj. nijedan elementić koji u stvarnom, nevirtualnom svijetu prati određenu situaciju nije propušten. Od samog izgleda Regine u ronilačkom odijelu, njezinog novog pokreta u vidu usporenog preskakivanja prepreka, kako to i jest u vodi, pa do slike na ekranu koja, jednostavno rečeno, postaje valovita. Moram priznati, koliko god me igra i ne može pretjerano uplašiti (ipak je to samo igra), ovaj vodeni dio malo mi je ulijevao strah u kosti jer bi slika tada postajala tamnija, atmosfera mračnija, a pojavila bi se i nova vrsta zvijeri - mosasaurusi, vrlo tihe, nemile životinje koje najavljuju svoj dolazak tek sitnom, jedva primjetnom sjenom koju ćete često propustiti. Ukratko o vodenom poglavlju: šumovi su izostavljeni pa iz onomatopejske prašume prepune šuštanja koje najavljuje opasnost ulazite u nijemi svijet, a tišina zna biti dobar sinonim za jezu.

Govoreći o detaljima, nije napravljen propust ni kod sporednih segmenata igre, gdje imamo priliku vidjeti kako užarena lava ometa rad vašeg navigacijskog sustava, i to ne samo da vam ne želi pokazati kartu, nego *screen* s odbijenim zahtjevom treperi u skladu s ometanjem, što je slikovit, a tako jednostavan prikaz gubljenja signala koji vam zacijelo neće promaći.

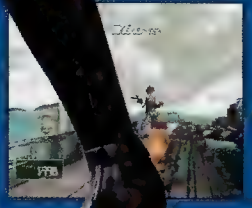
**Napokon je u serijal ubačena i mogućnost uporabe analognog kontrolera**

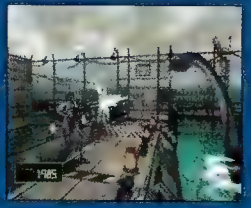
## MNOŠTVO

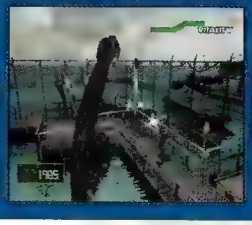
Postoji 12 vrsta dinosaurusa u igri. Gledano s matematičkog stajališta, to i nije velik broj, no ovo

## KORISNE INFORMACIJE

- Dio igre gdje Regina iz pristale brodice prvi put izlazi s novokupljenom strojnicom (osobno sam kupila *heavy machine gun* za tridesetak tisuća, moćno...) i bori se s Loch Ness Nessie (kako se piše?) tipovima nemani, dio je koji možete dobro iskoristiti za nabijanje bodova višekratnim dolascima. Zajamčeni *no damage*.
- Nemojte odmah požuriti i kupiti svaku 'dinđu' koja se pojavi (različite pancirke, jače baterije za Reginin nož i sl.) jer ne budete li pretjerano uspješni u skupljanju bodova, vaš će lik životom platiti vašu rastrošnost u trenutku spoznaje da nemate novca za kupnju novopojavljenog oružja.



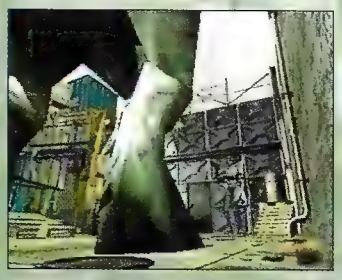




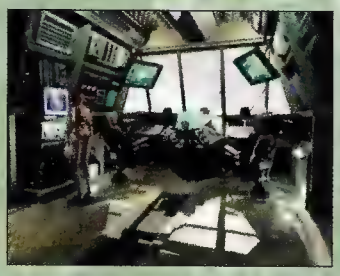
## TEŠKO TOPNIŠTVO

Uvođenjem nove divljači u *Dino Crisis 2*, uveden je i popratan, pozamašan broj novog oružja. Svaki lik ima pravo izabrati svoje, no kad se sve zbroji, i Regina i Dylan koristit će različita oružja istih učinaka. Oružja se dijele na glavna i sporedna za lijevu i desnu ruku, no ako je glavno oružje "dvoručno", mogućnost istodobnog kombiniranja jednog i drugog će izostati.
Ovdje vrijedi da je najskuplje i najbolje, tako da će vas razveseliti pojavljivanje napravica kao što su: missile pod, rocket launcher, aqua grenade, chain mine, anti-tank rifle...

Koliko je pozornosti posvećeno detaljima vidjet ćete i prilikom kupnje zaštitnog odijela za Reginu i Dylana (Regina ima crveno-bijelu kombinaciju)



Obratite pozornost na kut gledanja



Interijer vašeg vremenskog brodića. Ne sliči na brodice s naše obale

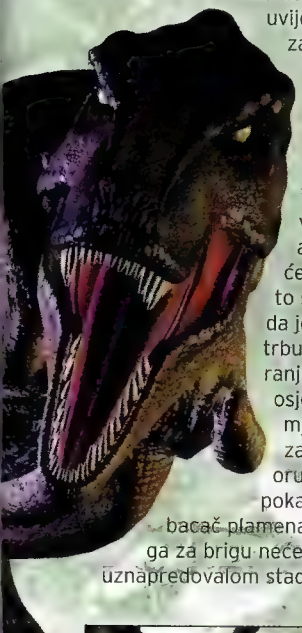
sigurno nije sat matematike. Nemojte dobiti krivi dojam da je *Dino Crisis 2* novim arkadnim programom brutalno bačen u žanr pucačine jer svako novo biće za sobom povlači i novi način njegovog svladavanja. O svakoj novoj pridošlici bivate obaviješteni putem spisa i memoa koje pronalazite. I naravno, sve što vam se učini nebezrazložnim detaljem, pridite i pokušajte prisvojiti. Također, pametno je preletjeti pogledom preko svakog dokumenta na koji nađete jer se u njima krije objašnjenje kako uništiti pojedinu vrstu neprijatelja, što ne možete uvijek sami zaključiti. Primjerice, allosaurusi (veliki i plavi) naoko izgledaju vrlo opasni, a zapravo će biti obrnuto shvatite li da je njihov trbuh jedino ranjivo i osjetljivo mjesto. Vrlo zahvalnim oružjem pokazao se bacač plamena. No razloga za brigu neće biti jer u uznapredovalom stadiju igre,

## Idealan omjer avanture i arkade

kada se i pojavljuje mnoštvo vrsta, najvjerojatnije ćete imati i zavidnu kolekciju oružja (u napratnjači - tipična sportbilly-jevska torbica, naoko mala, ali puna sadržaja). Nova i pozitivna činjenica je da kod određenih neprijatelja treba koristiti i smislenu kombinaciju napada, tj. prvo srušiti pa tek onda ubiti, ali ne bilo čime. U detalje ne idem jer nema smisla. Još moram reći da pretjeranog zbunjivanja doista nema, postoji lagani slijed igre koji to onemogućava te se u nekim prilikama, kad je to potrebno, u dnu ekrana pojavljuje razumljiva poruka što činiti u idućoj situaciji (zapalite ga, nišanite u glavu itd.).

### OKU UGODNO

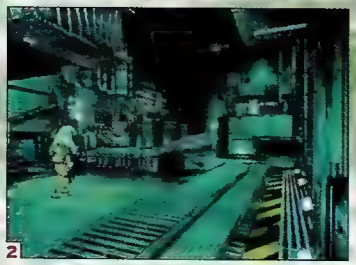
Opće je poznata činjenica koliko dobra grafika utječe na mišljenje o cjelokupnoj igri. Ovdje je i u nju, kao i u većinu drugih stvari, uložen silan trud. Zadivit će vas nevjerojatno bistre FMV sekvence, posebice na sredini igre, gdje ćete napokon upoznati i kauboja Davida. Pogled iz zraka na pokolj djelovao je filmski uvjerljivo, prilično krvavo i stvarno. Svi ...saurusi vješto su precizirani i prilično zvučni. Čak i kod pauziranja igre možete čuti lagani zov divljine. Uza sav rizik oko arkadiranja, Capcom je hrabro pokušao kombinirati standardnu 3D pozadinu s nešto starijim sustavom renderirane, *crtane* pozadine te postigao zavidan uspjeh. Dobiveni sklop funkcionira odlično i unatoč primjesama *retro looka*, Regina i Dylan poprimili su u odnosu na original oštrije konture. Potvrda činjenice da svaka velika igra pazi na sitnice jest njihova doradivanost unutar same igre, primjerice, pri oblačenju pancirke, navlačenju plinskih maski itd. A tek kraj... Ipak riječ *filmski* i nadalje najbolje i najjednostavnije opisuje doživljeno. Čak je i odjavnu špicu šteta propustiti. Bilo kako bilo, bezobrazno i nedvosmisleno nam je dano na znanje da nastavak obvezno slijedi. Živi bili pa vidjeli. ⊗



**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 9 |
| ORIGINALNOST | 9 |
| Capcom je potvrdio da se na dva stolca ne može sjediti, ali se zato može dobro ispružiti | 9 |

1


2

3

4

[1] Leteće je sisavce najbolje paliti bacačem plamena [2] Prilično teško olovo koristi Regina s obzirom na opuštenu šetnju kroz vodu [3] Tko su djeca s kacigama, saznat ćete tek potkraj igre [4] Reginina je guza malčice šira od ramena. Kad bi hodala na rukama, dobro bi izgledala

# Formula One 2000

**Duga i neizvjesna sezona je iza nas. Imamo novog/starog prvaka, a najmanje što možemo reći je "Bravo, Schumi!" Zahvaljujući Psygnosisu, već se petu godinu zaredom možemo suočiti s najvećim vozačkim izazovom na planetu i individualno proživjeti dramu jednostavno nazvanu *Formula One 2000***

PIŠE Amar Rešić

**FORMULA ONE 2000**

proizvođač STUDIO 33/PSYGNOSIS
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD
žanr SIMULACIJA FORMULE 1
broj igrača 1-2
PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · većina volana

1

2

3

4

**[1] TV-bar je tu, kao i svi vozači, momčadi i nezaobilazni sponzori [2] Gume proklizavaju, vatra suklja iz ispušne cijevi - sve zbog krive brzine. Loše [3] Schumacher iza Verstappena. Misija: Nemoguće [4] Eto što se događa kad čovjek previše koči**

**Konkurencija se može zamisliti. Sav novac ovog svijeta nije dovoljan ne znaš li napraviti ono što se od tebe očekuje. No mali je Psygnosis (potpomognut moćnim Sonyjevim kapitalom) uspio posramiti diva zvanog EA Sports i nakon tri godine ponovno preoteti titulu koja mu zasluženo pripada. *Formula One 2000* na najbolji način nastavlja tradiciju *F1 '96.* i *F1'97.* naslova, naprasno prekinutu slabijom kvalitetom izdanja za protekle dvije sezone.**

Razvojni tim Studija 33 je skupio dovoljno iskustva i ispravio sve greške prošlogodišnjeg naslova, na opću radost krajnjih korisnika. No, što je toliko dobro u igri koja nije ništa drugo no samo jedan naslov u moru istovrsnih naslova gotovo najproduktivnijeg žanra PlayStationa? Odgovor je jednostavan - svašta.

## LICENCA ILI KAKO VAM DRAGO

Od samog je početka vidljivo da je *Formula One 2000* drugačija od ostalih igara žanra. Uvodni film završava prije nego je i započeo, a predivan FMV Jordanovog, Prostovog i Benettonovog bolida priprema nas za nadolazeće ljepote. Igra nudi standardan izbor između simulacije (Grand Prix) i arkade, sa svim detaljima koji obilježavaju sezonu koja je u tijeku. Tu su sve staze (uključujući Indianapolis) i svih 11 momčadi sa svim vozačima. Sony nije htio raditi kompromise oko pravodobne nabave licence pa je još u prvom krugu kupnje osigurao prava za korištenje svih ovogodišnjih podataka. Sada se još čeka treći konkurent, Eidos, koji s francuskim Eutechnixom (odgovornim za jedinu simulaciju LeMans utrka na PS-u) za kraj godine sprema vlastitu inačicu Formule. Zanimljivo je da se u utrku za svježim novcem kupaca ponovno uključio i EA Sports najavivši nastavak *F1 2000* pod nazivom *F1 Champion Season 2000.* Ta bi igra, kažu, trebala sadržavati sve stvarne podatke vezane za iduću sezonu, no kako nijedna momčad još nije prikazala izgled bolida za 2001., vidjet ćemo kako će riješiti taj ne tako mali problem.

Sve navedeno nimalo ne zabrinjava ljude u Psygnosisu. Kvaliteta *FO2000* predstavlja dovoljno jamstvo za uspjeh na zahtjevnom tržištu, uvijek željnom boljeg i ljepšeg F1 ugođaja. Prvi i najveći napredak je ostvaren upravo u najzahtjevnijem, vizualnom dijelu igre.

## VIZUALNE POSLASTICE

Cijela je igra izvedena u visokoj rezoluciji. Uvođenjem novog načina iscrtavanja poligona trećom generacijom grafičkog enginea stvoren je privid beskonačnog horizonta, što u prijevodu znači da se svaki zavoj vidi mnogo prije negoli se do njega dođe. To je najvidljivije na stazama s dugim ravninama, poput Monze, Hockenheima ili Indianapolisa, gdje ulaskom u ravninu postaju vidljivi čak i iznimno udaljeni objekti poput zgrada i tribina na sasvim suprotnom kraju staze. *Pop-upa* gotovo da i nema, a uvijek popularno pucanje grafike je misteriozno nestalo i u tunelu staze u Monte Carlu koji je donedavno predstavljao pravu noćnu moru svih proizvođača i korisnika softvera. Okoliš staza je također nacrtan do najsitnijih pojedinosti, a šminkerske sitnice poput bliceva s tribina ili desetaka različitih zastava koje stalno vijore pridonose stvaranju pravog ugođaja. Kiša, ovisno o izabranoj dužini utrke, počinje i prestaje padati, a tu i tamo se dogodi da se sunčani dan promijeni u mračno i mokro poslijepodne. U tim situacijama do izražaja dolazi sav trud koji su programeri unijeli u simuliranje "pravih" situacija s kojima se vozači suočavaju svake druge, treće ili četvrte nedjelje u godini.

**U ovoj je Formuli važno apsolutno sve, od poznavanja staza do mudrih taktičkih odluka**

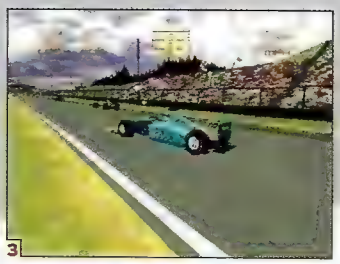
Bolidi su izvrsno modelirani, s većinom reklama i pripadajućih naljepnica, te se vidno razlikuju po konstrukciji noseva i gornjih otvora za hlađenje motora. Izostanak trzanja slike čak i pri najvećim gužvama na prvim zavojima predstavlja veliki napredak u odnosu na prošle nastavke, a predivna karta koja

**Tijekom izlistavanja *grida* vozi se krug za zagrijavanje**

**Nebo je jednostavno predivno. Sumrak i miris benzina. Romantika na djelu**

## ARKADA

Osim simulacije, *Formula One 2000* nudi i uživanje u izvrsno napravljenoj arkadi. Odabirom bolida iz najslabije kategorije (postoje četiri, s naznakama još nekih bonus klasa) ulazi se u svjetsko prvenstvo podijeljeno u pet regija. Staze su razvrstane po konfiguraciji i voznim osobinama, a cijela priča grafički neodoljivo podsjeća na *Wipeout3*, što je za svaku pohvalu. Osvajanjem pojedinačnih turnira skupljaju se i bodovi koji poslije otvaraju bonus slike te dodatne skrivene poslastice. Jesu li to neke stare "pile", staze koje se više ne voze ili pak nešto treće, saznat će svatko tko se barem malo potrudi.



**[1]** Iznimno, iznimno loš start. Gotovo najgori **[2]** S Formulom je moguće raditi i krugove po travi **[3]** Pogledajte zastave, pogledajte zastave... **[4]** *Fanovi* Ferrarija na domaćem terenu. Jaguar je tu poprilično nepoželjan

**Odgovor na pitanje koji je najlepši zavoj Formule može se potražiti u *replayu* svake utrke. Nažalost, odgovor će biti samo jedan**

**Kiša, uz kišne gume, donosi i promjene u postavkama, kao i potrebu za opreznijom vožnjom**

**Oni nezadovoljni rezultatom kvalifikacija mogu naknadno editirati vlastitu startnu poziciju**

**Evo kako izgleda BAR-ov bolid nakon frontalnog sudara**

pokazuje položaj SVAKOG bolida na stazi, i to u odgovarajućim bojama momčadi, znači da je još netko osim Polyphonyja naučio iskorištavati cjelokupnu RAM memoriju konzole.

Najvažnije trenutke utrke je moguće pogledati i kroz izvrsno režiran *replay* koji unatoč nedostatku opcije promjene položaja kamera vrlo dobro obavlja svoj posao.

## UTRKE I NEŠTO O NJIMA

U Grand Prix modu je moguće voziti pojedinačne utrke i cijelu sezonu. Dan treninga služi prilagođavanju bolida, koja nisu detaljna kao ona u *F1'97.*, no ipak traže poznavanje osnovnih načela namještanja postavki. Osim nagiba krilaca (kroz pet predefiniranih postavki), tvrdoće ovjesa i omjera brzina, moguće je odrediti i pritisak zraka u gumama koji će utjecati na ponašanje bolida u zavojima. Odabrana komponenta guma (mekana ili tvrda) se ne može mijenjati između kvalifikacija i utrka, što je jedno u nizu pravila koja se moraju poštovati odabirom opcije "full penalties". Sva ostala pravila FIA-e za ovu sezonu su također zastupljena, uključujući i ono o 107% kvalifikacijskog vremena potrebnog za pristupanje utrci. Navedena će opcija svaku utrku pretvoriti u bitku sa živcima jer presijecanje šikane i nepropuštanje vodećih rezultira "stop and go" kaznom, a zalijetanja u suparničke bolide i pretjecanja pod žutom zastavom vode u sigurnu diskvalifikaciju.

Protivnički AI je vrlo neugodan (ovisno o odabranoj težini), a pretjecanje postaje težak i naporan posao, pogotovo onih vozača koji najčešće vode utrku. No, svi poštuju pravila prvog ulaska u zavoj, kao i izmicanja prilikom prestizanja za čitav krug. Naravno, Hakkinen i Schumacher će vam uvijek disati za vratom te je maksimalna koncentracija preduvjet za sigurnu pobjedu.

Osjećaj vožnje ne bio potpun bez pravog pogleda na stazu, a za to Studio 33 dobiva najveće pohvale. Uz dva pogleda na stražnji dio bolida i onaj "čisti" (tzv. GT pogled), najbolji osjećaj utrke pruža onaj iz *cockpita*. Plus za realnost je i nemogućnost gledanja unatrag iz te vozačke pozicije, nego se sve informacije o događanjima iza stražnjeg dijela moraju promatrati u retrovizorima koji besprijekorno funkcioniraju. Iz tog je pogleda najlakše kontrolirati udaljenost između vašeg i suparničkih bolida - on predstavlja jedini razuman izbor iako zna postati zamoran nakon dvadeset-trideset krugova.

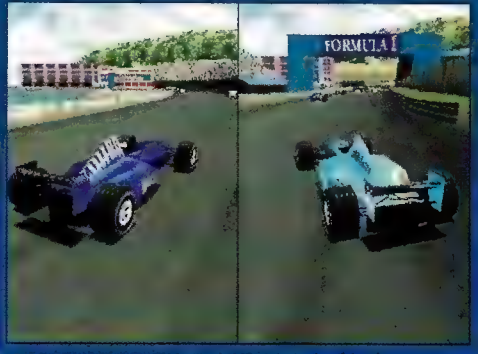
*Damage* opcija je također zastupljena, no bolid nije tako lako razbiti. Prednje će gume izdržati i nekoliko jačih udaraca, no dovoljan je samo jedan više da bi utrka za vas bila završena. Osim guma, može vam se zapaliti i motor, dok za izbijanje prednjih i stražnjih krilaca treba ipak nešto više truda. Potrošnja goriva se podrazumijeva, kao i ulasci u boksove. Za *pit-crew* ćemo morati sačekati PS2, dok svaki ulazak i nadalje zahtijeva određeno vrijeme, tako da pravilno odlučivanje o taktici postaje vrlo važno za konačan uspjeh.

Sve navedeno će vas pratiti kroz

**Posebnu pozornost treba obratiti na održavanje dovoljne udaljenosti među bolidima**

## MULTIPLAYER

Najveći i najvažniji napredak u *F02000* je ostvaren upravo u multiplayeru. Naime, oba se igrača mogu istodobno utrkivati protiv ostale 20-orice suparnika, što predstavlja sasvim novi trenutak igranja udvoje. Naravno da takav mod igre dolazi s nekim ograničenjima koja se ponajprije odnose na kvalitetu grafike. U žaru utrke to će malobrojni uočiti, za razliku od izostanka opcije za namještanje bolida koja cijelu priču o zajedničkom prvenstvu gura iz simulacijskih voda u one arkadne. No, vožnja protiv svih ostalih je vožnja protiv svih ostalih, i to je sasvim dovoljno.



## MICHAEL SCHUMACHER

Unatoč svim zluradim komentarima, svima koji su htjeli da je drugačije i na radost mnogobrojnih obožavatelja - Michael Schumacher je postao pobjednik sezone 2000. Tridesetdvogodišnji Nijemac postao je tako treći put svjetskim prvakom te se izravno uključio u borbu za najboljeg vozača svih vremena. Najkontroverzniji vozač današnjice do svojih je titula dolazio na dvojbene načine: 1994. osvaja prvenstvo nakon nerazjašnjenog sudara s Damonom Hillom, izravnim suparnikom za mjesto svjetskog prvaka, a isti uspjeh (ovaj put bez incidenta) ponavlja i iduće godine. Nakon opraštanja s momčadi Benettona, 1996. prelazi u Ferrari, no u posljednoj utrci sezone 1997. diskvalificiran je zbog namjerno izazvanog sudara s JacquesVilleneuveom koji iste godine osvaja naslov. 1998. ne uspijeva stići Miku Hakkinena, a prošle sezone nakon nesreće na Silverstoneu izlazi iz utrke za titulu. Ovogodišnjom pobjedom Michael Schumacher je postao treći vozač svih vremena, nakon Ayrtona Senne i Alaina Prosta. Dugoočekivani naslov koji je donio Ferrariju dodatno će mu osigurati poziciju prvog vozača momčadi i dati mu poticaj za sezonu koja dolazi.

svaku utrku prvenstva i pomoći u što vjernijem proživljavanju F1 ugođaja.

### DODATNE LJEPOTE

Za sve one koji nisu uvijek sigurni što ih čeka nakon iduće ravnine postoji opcija pomaganja u vožnji pomoću ikonica kakve smo navikli viđati u *rally* igrama. Iako je *Formula One 2000* prema najavama trebala sadržavati cijelu školu vožnje, čini se da je najnoviji Ubisoftov uradak (o kojem možete čitati nekoliko stranica dalje) jedina igra koja je spomenutu opciju u cijelosti uvrstila u završni proizvod. No, i ikonice izvrsno obavljaju svoj posao.

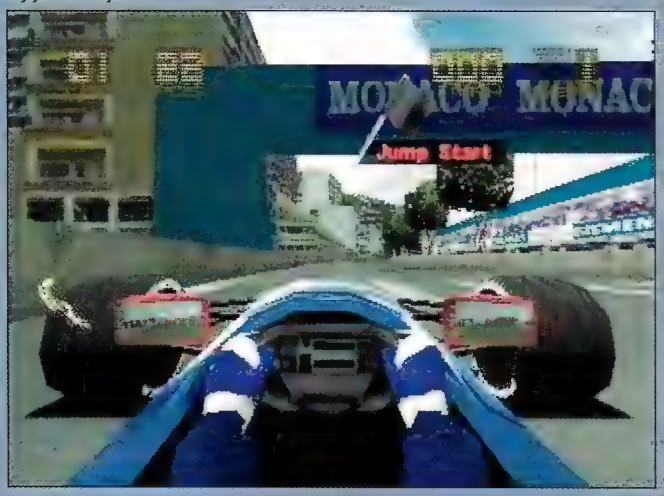
Za praćenje utrke se brinu nezamjenjivi glasovi Murraya Walkera i Martina Brundlea, dok nas tijekom arkadnih utrka prati čudna mješavina rocka i techna. Nažalost, izostala je najavljena opcija *pit-crew* radija za sve one kojima gospoda Walker i Brundle idu na živce. To je veliki minus, pogotovo stoga što gledanjem na stazu iz *cockpita* nije moguće vidjeti tv-bar i tako saznati poredak, udaljenost od protivnika i ostale važne informacije.

To je samo jedan u nizu malih, ali ipak velikih prigovora na račun ovog naslova jer smo od Psygnosisa ipak očekivali najviše. "Sitnice koje nedostaju" su i očekivane informacije o vozačima, momčadima i bolidima koje su ovdje svedene na najosnovnije podatke o rođenju, broju pobjeda i *pole-positiona* vozača. O momčadima i bolidima, osim naziva, nema ni riječi.

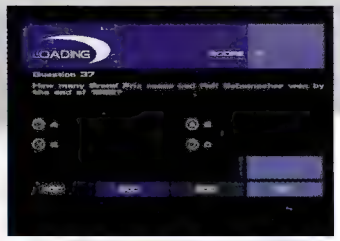
Srećom, takve propuste igra nadoknađuje ostalim atributima, ponajprije iznimnom grafikom i velikom igrivošću. Ljubitelji Formule 1 neće biti razočarani ovim naslovom, dok bi oni kojima ova igra slučano dospije u ruke lako mogli postati ovisnici o brzinama. Sa Psygnosisom je sve moguće. ⊗

## GRID ASSIST

Manijaci koji će htjeti svoj F1 doživljaj podignuti na najvišu razinu mogu isključiti *pit assist* opciju, a uključiti onu *Full rules*. Potonja će im na početku rado dodijeliti deset sekundi *stop-and-go* kazne koju će s uživanjem moći odraditi već u idućem krugu. Tko realnost traži, taj je i dobije.

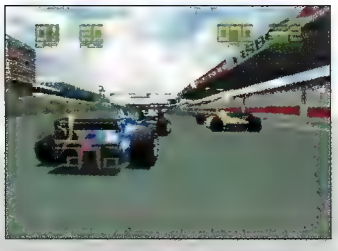



**Arkada će pružiti dovoljno odmora nakon često napornih utrka**




Novina je mali kviz na čija se pitanja odgovara pritiskanjem odgovarajuće tipke tijekom učitavanja. Važni su brzina i točnost, baš kao i u vožnji

Onaj tko divlja po stazi dobije *stop-and-go*. Tko voli, neka mu



GT pogled pruža najveći osjećaj brzine, no velika razdaljina od zemlje ubija osjećaj vožnje Formule

Eddie Irvine nikamo ne ide bez svojih sunčanih naočala, čak ih ima i na fotografiranju za potrebe igre

| MIŠLJENJE | |
|---|---|
| IGRIVOST | 9 |
| ORIGINALNOST | 7 |
| Psygnosis je napravio igru koja je još jednom postavila nove standarde kvalitete u svom žanru | 9 |

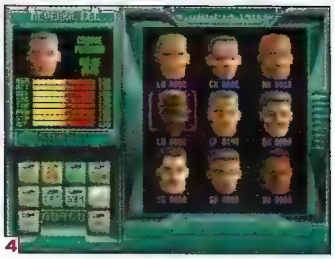
1

2

3

4

[1] Jačina skretanja je vidljiva po boji ikone. Zelena znači slabi zavoj, žuta srednji, a crvena, dakako, jaki [2] Tunel u Monte Carlu na zavidnoj je razini detaljnosti i svjetlosnih efekata [3] Evo što se događa onima koji sijeku šikane [4] *Replay* je majstorski režiran i prati svaki potez odabranog bolida



**[1]** E moj Johne, jesi li čuo za onu "Dear John..." **[2]** Pogotak u gljivu ispred vrata donosi dva boda **[3]** "Krug" pomoću kojeg možete brzo i učinkovito udvostručiti bodove. Glavna se bitka protiv boljih protivnika vodi oko njega **[4]** U *manageru* možete izvršiti zamjene, ali i kupiti boljeg igrača s transfer-ljestvice (TER izbornik) ako je dostupan

# Speedball 2100

**SPEEDBALL 2100**

proizvođač BITMAP BROTHERS
izdavač EMPIRE INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SPORT BUDUĆNOSTI SLIČAN RUKOMETU
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

## Legenda s Amige i Atarija napokon i na našoj omiljenoj sivoj kutijici

PIŠE Vedran Sandić

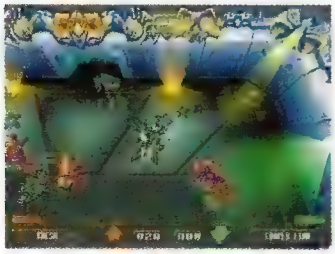
Bitmap Brothers, legendarni proizvođač igara za Atari i Amigu, napravio je *remake* svog hita Speedball. Stariji igrači znaju o čemu je riječ i ako im je već suza na oko krenula, obradovat ću ih do kraja. Novi je Speedball jednak originalnoj inačici. Grafika i zvukovi su, dakako, "uglačani" te odgovaraju standardima što su ih postavile PlayStation igre, ali je sve ostalo jednako. Pogled na igru, igrači, slike nakon osvojenog prvenstva koje prikazuju opijanje modernih gladijatora, prodavač sladoleda na tribini, sve je tu. Čak je i sustav izbornika, za današnje standarde pomalo staromodan i kompliciran, ostao isti. No, neka se novi igrači ne boje, dovoljno je pregledan pa će sve shvatiti. Za nove generacije objasnit ću o čemu je riječ: godina je 2100. i na Zemlji je zavladao mir, nema više ubijanja, ratova, kriminala, ni bilo kakvog oblika nasilja, ali je tu zato SPEEDBALL. Brutalan i krvavi sport budućnosti u kojem vrijedi samo jedno pravilo - pobijediti po svaku cijenu. Speedball bi se mogao usporediti s rukometom, i to samo zbog dodavanja rukom i cilja - postići zgoditak. Nema zone, nema pravila, nema ničega, samo 18 "budala" na terenu koje se udaraju i 400.000 "budala" na tribinama koje u tome uživaju.

### GRAFIKA I ZVUK

Mora se priznati da je igra malo izgubila na prezentaciji nauštrb originalnosti. To ne znači da je grafika ružna, nego se samo primjećuje "arhaičan" način programiranja s Atarija i Amige, što daje poseban čar igri, pa to nećemo uzeti kao manu. Kao što sam već napomenuo, izbornici su pomalo komplicirani, ali ćete ubrzo sve shvatiti. Uvodna je animacija vrlo dobra i pojasnit će vam svijet 2100. Likovi su dobro animirani, sve teče fino i glatko, nema nikakvih zamjerki. Arene u kojima se borite su jednake, razlikuju se samo po logotipu momčadi na sredini terena. Zapravo i igrači izgledaju jednako, što je i logično jer su svi u oklopima i kacigama na glavi, a pogled na igru je odozgo.

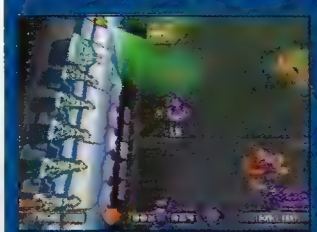
**Novi je Speedball jednak originalu, samo je, naravno, grafika "uglačana"**

Postoji i editor u kojem možete promijeniti boju i izgled dresova. Vrlo korisno kad igrate s momčadi koja ima slične dresove, jednostavno ih zamijenite



Dok vi napredujete s loptom prema mreži, ostali vam igrači pokušavaju očistiti put

### PRAVILA NA UTAKMICI



Na prvi pogled mislite da je jedini cilj srušiti protivničkog vratara i postići zgoditak, ali nije tako jer se bodovi mogu zaraditi i na mnoštvo drugih načina. Najprije ću objasniti bodovanje. Zgoditak vrijedi 10 bodova. Ispred svakih vrata je "gljiva", pogodite li je, dobivate 2 boda. Na protivničkoj polovici terena na zidu sa strane je pet zvjezdica i svaka vrijedi 2 boda, ugasite li svih 5, dobivate još 10 bodova. I sada dolazimo do najvažnijeg dijela - na sredini terena je slijeva i zdesna "krug" u koji je potrebno ubaciti loptu. To je, zapravo, množitelj bodova. Ubacite li loptu jedanput, pali se prva svjetiljka i svi vam se idući osvojeni bodovi množe s 1,5. Ubacite li i dvaput, bodovi se množe s 2. Znači: zgoditak vrijedi 20 bodova, gljiva 4 itd. Pogodi li protivnik "krug", a vi ste imali upaljene 2 svjetiljke, jedna se gasi. Na utakmicama protiv težih protivnika glavna se borba vodi oko tih množitelja.

## *SAVE* OPCIJA I JOŠ NEKE SITNICE

Moglo bi vas zbuniti nepostojanje save opcije unutar igre. Jednostavno izađete iz prvenstva i vratite se na početni izbornik - ondje ćete naći tu opciju. Pojasnimo i način bodovanja u prvenstvu. Svaka pobjeda vrijedi 10 bodova i na njih se dodaju FOR bodovi (broj postignutih zgoditaka u prvenstvu) - tako dobivamo ukupni broj bodova koji određuju vašu poziciju na ljestvicu. Znači, nije cilj samo pobijediti, treba postići što više zgoditaka na svakoj utakmici jer bi vam se moglo dogoditi da na kraju prvenstva sa svim pobjedničkim utakmicama budete drugi jer ih je prvoplasirani, iako je izgubio od vas, postigao više te ima i više bodova.

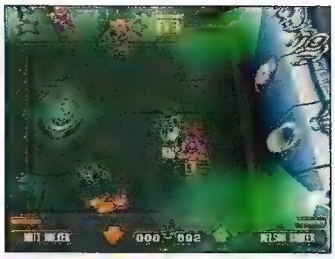
Pogled ima tri stupnja udaljenosti, a mijenjate ih sa SELECT. Light-show na početku utakmice je uistinu spektakularan i na najbolji vas način uvodi u *show* koji Speedball predstavlja. Glazba je vrlo dobra; naravno, riječ je o vrsti futurističnog techna (u audio-formatu, pa skladbe možete slušati i na klasičnom CD playeru), a oduševljavaju pozadinski zvukovi s tribina. Koliko li ih se samo čuje na jednoj utakmici. Imate li slučajno dobre i kvalitetne slušalice, spojite ih, nećete požaliti. Iz svega spomenutog, netko tko nije zaigrao Speedball pomislio bi da to nije ništa posebno. I bilo bi tako da nema najvažnijeg dijela igre - igrivosti. Utakmice traju vrlo kratko, zahtijevaju od vas stalnu koncentraciju i nevjerojatno su nabijene adrenalinom. Dodamo li tome sustav poboljšavanja igrača, transfer-ljestvicu te mnogobrojne lige i kupove, teško ćete se, kad se jednom "zakačite" na Speedball, "otkačiti".

### MNOŠTVO RAZLIČITIH NAČINA IGRANJA

Na osnovnom izborniku možete birati egzibiciju, igru za jednog igrača ili za dva, a postoji i editor momčadi u kojem možete promijeniti imena igrača i svoje momčadi. Odabravši single player, bit ćete ugodno iznenađeni ponuđenim mnoštvom stilova igre. No, krenimo redom. KNOCKOUT je najvjerojatnije najteži način igre. Krećete sa 16. pozicije i morate stalno pobjeđivati. Izgubite li jednu utakmicu, ispadate i krećete iznova. Najprije vas očekuje Silver Knockout, a kad njega osvojite, čeka vas Gold. Potom slijedi League player manager, gdje ćete provesti najviše vremena. Krećete iz 2. lige, a cilj je probiti se i osvojiti prvo mjesto u prvoj ligi. Ali to nije kraj, to je tek brončana liga. Očekuje vas, logično, još i srebrna i zlatna. Na početku lige imate 1100 novčanih jedinica koje možete iskoristiti na poboljšavanje svojih igrača (GYM izbornik) ili kupnju nekog boljeg s transfer-ljestvice (MAN izbornik). Svi vaši igrači na početku imaju vrijednost 100 za svaku sposobnost (napad, obrana, agresija itd.). Neku im možete povećati do 130 (iako je maksimalnih 250) i dalje ne ide. Taj ćete problem riješiti tako da prvo sve igrače poboljšate na 130 (uključujući i zamjene), pa ćete ih onda moći i dalje nadograđivati. Pametno je na početku kupiti nekog znatno jačeg igrača s transfer-ljestvice i staviti ga kao centralnog napadača da bi "uništavao" vratara te tijekom prvenstva "nabrijavati" ostatak momčadi. Još jedan savjet za igru: pokušajte sa srednjim igračem doći u napad jer će tada vaši napadači sami srušiti protivničku obranu i vratara (to ovisi o inteligenciji napadača), a na vama je da poentirate. Kad osvojite brončanu ligu, igrači će vam najvjerojatnije biti "nabrijani" do kraja, ali tad ulazite u srebrnu ligu i krećete iznova. Samo sada poboljšanja više stoje, a i protivnički igrači znatno inteligentnije igraju. Slijedi LEAGUE TEAM MANAGER, u osnovi isti kao *player manager*, samo što ne igrate utakmice, nego kupujete i poboljšavate momčad. Postoji još i CUP natjecanje - u idući krug ide bolji iz dviju utakmica. I tu postoji Silver i Gold Cup. Na kraju je ostao trening. Najpametnije ga je odmah na početku učitati da biste shvatili čemu što služi na terenu (pročitaj okvir). Iz svega vam je spomenutog jasno da će proći mnogo vremena prije nego završite cijelu igru. Naša je jedina zamjerka što u opciji za dvojicu igrača možete igrati samo prijateljsku utakmicu (sa svojim momčadima učitanima s memorijske kartice). Budući da su utakmice vrlo kratke, šteta što nije ponuđena mogućnost igranja lige za dvojicu igrača jer je vrijeme čekanja vrlo kratko. Što još reći za kraj? Igru svakako nabavite i onda UDARI, RAZVALI ZA ..... ⊗

**Mnoštvo liga, kup natjecanja, nadograđivanje igrača i transfer-ljestvica osiguravaju dugotrajnost ovoj izvrsnoj igri**

Trenutak prije početka utakmice. Uskoro će nastati potpuni nered i tučnjava



Ne čudite se ako u početku većinu vremena provedete u horizontalnom položaju. Kad se uigrate, umjesto vas ležat će protivnik

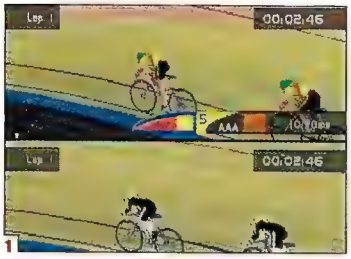
Pritisnete li dvaput brzo ⊗, vaš će igrač pokušati poslati "dugu" loptu u napad

U GYM izborniku možete poboljšati 8 sposobnosti svojih igrača

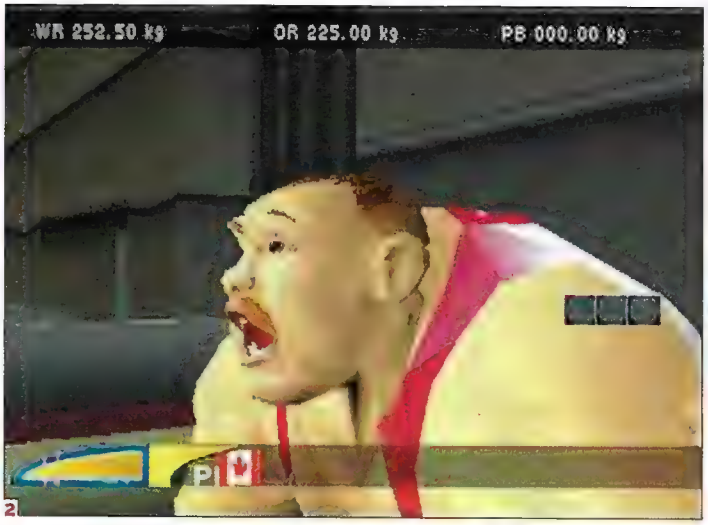
**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 10 |
| ORIGINALNOST | 8 |
| Speedball 2100 je igra koju biste svakako trebali odigrati | 9 |

NACIONAL
www.nacional.hr
NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU



1



2

3

4

**[1] Biciklizam je jedna od sportskih disciplina koje u Sydneyju 2000 obvezno preskačem. Niš' mi tu nije jasno... [2] 215 kilograma... a kaj je to za mene? [3] Ovo izgleda lako. Na slici se ne vide nezgodno postavljena vrata kroz koja se treba provući [4] Oba su pala!**

# Sydney 2000

**SYDNEY 2000**

| | |
|---|---|
| proizvođač | ATTENTION TO DETAIL |
| izdavač | ATTENTION TO DETAIL |
| inačica | PAL |
| datum izlaska | U PRODAJI |
| žanr | SPORTSKA ARKADA |
| broj igrača | 1-8 |
| platforma | PSX, PC, DREAMCAST, NINTENDO64, GAME BOY COLOR |

Memory Card · Dual Shock · Multitap

## Hajde da se poigramooo - nek' se prsti sjajeee - olimpijada na plejstešnuuu - opasnaa za zdravljeee, džojstike da potrgamooo - ma, neka se i prsti lomeeee - Sidnej dvijetis'ćeeee - pomoć će u tomeeee!

PIŠE Igor Ixa Milanović

Pešalov, Pešalov, ale ale ale! Hvala na zlatnoj medalji, hvala na briljantnoj frizuri, hvala na popularizaciji dizačkog sporta u Hrvata! Oprostite na maloj digresiji, ali džepni je herkules, a odnedavno i "fetivi" Spličanin, osvojio zlato na Olimpijadi pa zaslužuje divljenje i hvalospjeve bez kraja i konca. Mislite li da je lako osvojiti najsjajnije olimpijsko odličje, zaigrajte Eidosov Sydney 2000. Dvanaest će sportskih disciplina zastupljenih u službenoj igri netom završene Olimpijade dobro namučiti vaše prste (a bogami i *joypad*) prije nego uspijete suznih očiju odslušati himnu na pobjedničkom postolju.

### VAŽNO JE...

Sydney 2k je sportska arkada utemeljena na iskustvima i načelu *Track'n'field* igara poznatih još od najranijih dana računalne zabave. Nadljudsko pomicanje igraće palice koje je pokretalo virtualne desetobojce u davno izumrlim atletskim igrama za Spectrum 48, C64 i Amigu je zamijenilo ništa rafiniranije bjesomučno tapkanje po gumbićima Sonyjevog *joypada*. Sustav kontroliranja se, dakle, gotovo uopće nije promijenio od prapočetaka računalnih olimpijada i dekatlona, ali grafika jest! Sydney 2000 nam predstavlja odlično animirane i zadivljujuće krupne likove sportaša glatkih i prirodnih kretnji. Užitak je gledati njihovo veselje nakon dobrog rezultata, ali i razočaranje i nevjericu nakon rezultatskog podbačaja. *Motion capture* procesom su u igru unijeti specifični pokreti sportaša koji svakoj od 12 disciplina Sydneyja 2000 daju realističan izgled. Ipak, čini se da je velik broj poligona iskorištenih za formiranje likova atletičara ostavio traga na izgledu stadiona i borilišta. Iako ATD-ovi programeri tvrde da su sve lokacije u igri renderirane po autentičnim nacrtima rabljenim u izgradnji natjecateljske infrastrukture za "prave" Olmpijske igre u Sydneyju, čini mi se da je sve ostalo samo na nastojanjima. Plivački bazen i prostor za bacanje kladiva izgledaju vrlo loše

**Nekoliko manjih propusta i nedorađenih detalja bitnije ne utječe na veliku igrivost Sydneyja 2000**

**Start utrke na 100 m je bio katastrofalan. Zaostatak sam uspio nadoknaditi, ali je cijena bila previsoka. Moj je dragi *joypad* izdahnuo!**

### EA VS. EIDOS??

Početkom godine Međunarodni olimpijski odbor je posebnim (i zacijelo dobro plaćenim) šestogodišnjim ugovorom Eidosu omogućio ekskluzivnu uporabu svog imena i znakovlja. Prve rezultate suradnje možemo vidjeti u Sydneyju 2000, službenoj igri netom završene Olimpijade, a za usporedbu ćemo morati pričekati Atenu 2004. Ono što me u cijeloj toj priči čudi je ravnodušnost EA Sportsa, (ne)okrunjenog kralja različitih ugovora i licenci. Izgubljena bitka ili nezainteresiranost, pitanje je sad?

## DOBRO, O'Š TI DIZAT TE UTEGE IL' NE'Š?

Vrlo zanimljiva (i nimalo jednostavna) disciplina Sydneyja 2000 je - dizanje utega. Ne samo zbog naglog interesa hrvatske javnosti za taj naporan i zahtjevan sport, nego i zbog zanimljivog ponašanja virtualnih dizača u igri. Oni će vam svojim izrazom lica vrlo slikovito predočiti što misle o vašim igraćim sposobnostima. Poseban kod koji reagira na podražaje *joypada* će "utegaše" natjerati u smijeh, očaj, slavlje ili nevjericu, ovisno o vašoj umješnosti virtualnog dizanja utega. Vrlo zabavno i dosad neviđeno u igrama na PlayStationu.

i detaljima siromašno, a stadioni i publika tek nešto bolje. U odjeljak s negativnim predznakom ulazi i nekoliko nesretno riješenih nepreglednih kutova kamere koji znatno otežavaju praćenje natjecanja. No unatoč ponekom ispodprosječnom detalju, grafika je u Sydneyju 2k odlična, usudio bih se tvrditi i ponajbolja od svih dosad viđenih igara sličnog usmjerenja na PlayStationu.

### ...SUDJELOVATI A NE...

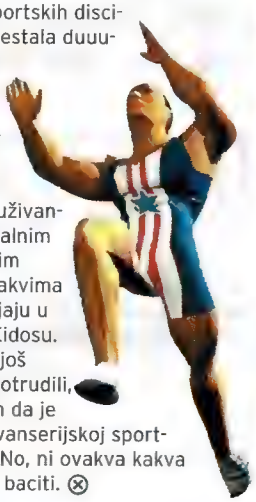
Društvo ćete najčešće "rasturati" u najjednostavnijem i najzabavnijem arkadnom modu igre. Multiplayer s podrškom za osam igrača jamči sjajnu natjecateljsku razonodu sve do ranih jutarnjih sati. Vjerujte, uz ovakav tip igara, dobro društvo, ohlađeno piće i pouzdanu dostavu ćevapa s lukom lako se zaigrati i izgubiti pojam o vremenu. Za trenutke usamljenosti dobro će doći *olympic mode* u kojem sami možete stvoriti i trenirati svog jedinstvenog virtualnog atletu s ciljem da isti jednog dana osvane na olimpijskim borilištima i "pomete konkurenciju". Sustav treninga se svodi na serije vježbi brzine i snage koje se izvode jedanko kao i samo natjecanje, dakle stiskanjem gumbića i sustavnim uništavanjem *joypada*. Rezultate kloniranja i bildanja možete ovjekovječiti na memorijskoj kartici i potom razmjenjivati iskustva te se natjecati protiv prijateljevog supermana u *one-on-one modu*, jedino je šteta što je ograničen na samo dvojicu natjecatelja. Bilo bi doista urnebesno organizirati *multiplayer* natjecanje za svih osam kloniranih atleta, pa

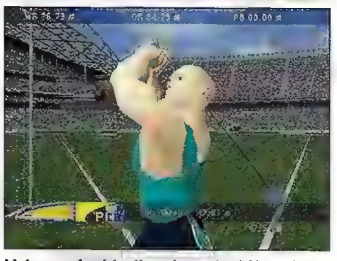
**Igra, zahvaljujući brojnim opcijama, pruža zabavu i u dosad problematičnom singleplayer modu**

da te onda vidim Dario! Zacijelo bi se tada jadni Mboma morao s nogometa prebaciti na bacanje koplja ili kajak, a o Reškovčevom Davidsu da i ne govorim! Za discipline koje vam baš ne idu od ruke poslužit će *coaching mode*, u njem možete uvježbavati i trenirati koliko želite. Takvo bogatstvo opcija će nesumnjivo uvelike produžiti "životni vijek" Sydneyja 2000 i ispuniti praznine pojedinačnog igranja kojima su sve dosadašnje arkade olimpijskog tipa obilovale.

### ...POBIJEDITI!

Riječ-dvije i o disciplinama zastupljenima u Sydneyju 2000. Čini mi se da zamornom i dosadnom kajakaškom slalomu, skokovima u vodu i iznimno frustrirajućem biciklizmu ovdje nije mjesto. Srećom, ova se natjecanja tijekom arkadnog načina igranja mogu i preskočiti. Bilo bi kudikamo bolje da su ih preskočili i programeri ATD-a i umjesto njih "servirali" nam skok u dalj, bacanje kugle, skok s motkom ili trčanje na 1500 metara, discipline koje su jednostavno morale naći svoje mjesto pod suncem u igri kao što je Sydney 2000. Razumijem ja da ovdje nije riječ o dekatlonu nego o olimpijskim igrama i da moje subjektivno mišljenje ne mora nužno biti i ispravno, ali je činjenica da su upravo atletske discipline najuspjelije, najigrivije i najzabavnije u cijeloj igri. Posebno je dobro riješen klasični problem virtualnog troskoka koji je dosad patio od prevelike kompliciranosti kontrola: tapkaj bjesomučno, stisni gumbić za skok i otpusti isti kad naciljaš kut, tapkaj i dalje, ponovo stisni gumbić za skok i otpusti isti kad naciljaš drugi kut, i dalje tapkaj, ponovo pritisni skok, otpusti isti kad naciljaš treći kut, stisni doskok... uf, i sad se oznojim kad se toga sjetim! Ovdje je sve to daleko jednostavnije i elegantnije riješeno. Kako? E, dragi moji, nabavite igru i otkrijte sami! Ako ste ljubitelj ovakve vrste sportskih arkada, zacijelo već uvelike igrate Sydney 2000. Ako pak niste, mogli biste postati. Jer, poneka od navedenih zamjerki, pomalo nesretan odabir sportskih disciplina i učestala duuuuuuuuga učitavanja ipak ne bi trebali biti prevelika smetnja uživanju u virtualnim olimpijskim igrama kakvima ih zamišljaju u ATD-u i Eidosu. Da su se još maaalo potrudili, tvrdio bih da je riječ o izvanserijskoj sportskoj igri. No, ni ovakva kakva je nije za baciti. ⊗



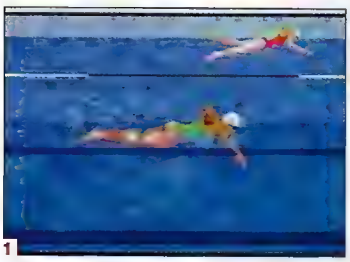


**U bacanju kladiva je vrlo bitna koncentracija i priprema, potom energična vrtnja i na koncu snažan izbačaj. Ma, najbitnija je žičana ograda oko bacača u koju se kladivo redovito zabije! Maknite je već jedanpuuuut!!!**

**Skok na skok na skok - troskok!slika**

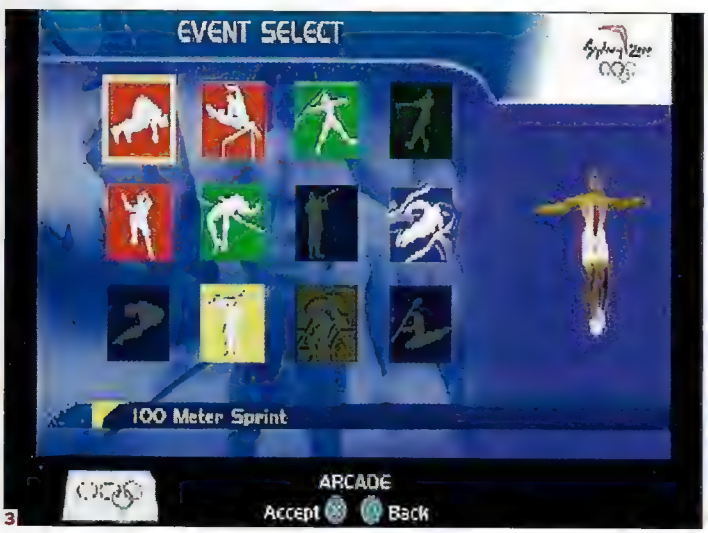
**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Otprilike ono što smo i očekivali, uz poneko ugodno iznenađenje | 7 |



1

2

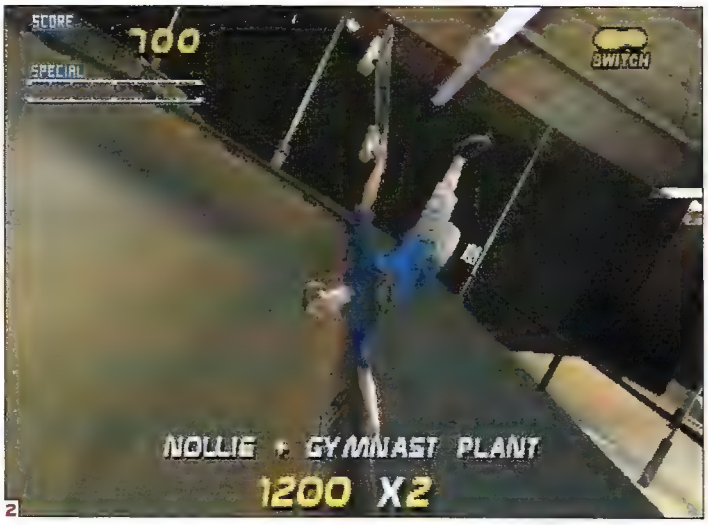



3

**[1] U nekim se disciplinama natječete upravljajući olimpijkama! Plivanje je jedna od njih [2] U utrci na 110 metara s preponama morat ćete postići savršen sklad brzog ritmičkog tapkanja i istodobnog stiskanja gumba za preskok prepona! [3] Glavni *screen* arkadnog moda u kojem birate redoslijed disciplina u natjecanju [4] Skokovi u vodu nisu među efektnijim trenutcima Sydneyja 2000**

4

1



2

3

4

**[1]** Hmm... ne bi li se i najbolji jogamajstor ovome divio **[2]** I, zlato u gimnastici ide... **[3]** Pri izvedbi trikova likovi više nisu statični, nego u zraku lagano drhture, ali se se ne vidi na ovoj slici :) **[4]** Dva kostura uvijek dobro dođu

# Tony Hawk's Pro Skater 2

**TONY HAWK`S PRO SKATER 2**

proizvođač NEVERSOFT
izdavač ACTIVISION
inačica PAL
datum izlaska NAVALITE, "VANI" JE!
žanr SIMULACIJA VOŽNJE SKATEBOARDA
broj igrača 1 - 2
platforma PLAYSTATION, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog

## "Konj" je ostao isti, no toliko je nadograđen da sad više sliči zmaju...

PIŠE Danijel Milčić

It has to start somewhere, it has to start sometime... What better place then here, what better time than now?" Tim nas (tako istinitim) riječima *Rage Against the Machine* u uvodnoj animaciji dovodi do tako željno očekivanog nastavka THPS-a. Da, Neversoft i Activision, pobjednički dvojac, su nam ponovno nešto zajednički pripremili, novi nastavak legendarne igre temeljen na dosad najnaprednijem engineu na PlayStationu. Nitko nije sumnjao u uspješnost novog nastavka, no svi smo se pitali što bi zapravo moglo biti novo. Pa, vrijeme je da se nedoumice riješe...

Dakle broj skatera je povećan na 13 + 1, taj posljednji ste vi, tj. bilo tko iz vaše mašte. Naime, moguće je kreiranje vlastitog lika, a to je riješeno na dosad najbolji način, izbor je maštovit, pa se u liku možete prepoznati imali vi sedam godina ili, pak, pedesetak (o da, ima i proćelavih s "trbuščićima"). Svaki lik ima svoje osobine, u nečem je bolji, u nečem pak lošiji. No za razliku od prvog nastavka, statistike se neće same povećavati napretkom kroz igru, nego ćete ih sami kupavati novcem koji ćete, naravno, zaraditi svojom profinjenom vožnjom *skatea*. Osim statistika, novcem kupujete i trikove po želji te ih konfigurirate na željeno mjesto, tj. gumbe na *joypadu*. Istina, to malo komplicira stvari jer na kraju imate više trikova od gumbiju, ali istodobno povećava realnost u kreiranju osobnog lika koji na kraju radi ono što vi želite i kako želite. Po ovoj ste rečenici vjerojatno otkrili da je broj trikova bitno povećan, pa sad možete izvesti mnogo više nekomercijalnih trikova. Zbog toga je bilo potrebno ubaciti i neke nove

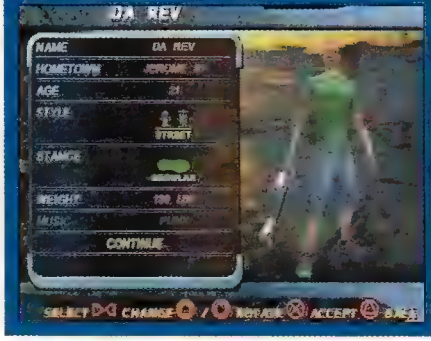
Q3 engine u PS izdanju (i mi imamo krivulje)

Još nekoliko trikova i na ekranu će ostati samo tekst

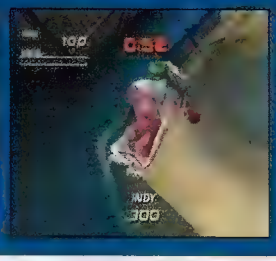
**Ljepota grafike je i dalje uzor, a nivoi su obogaćeni novim detaljima, uz zadržani *framerate* i nepostojeći *pop-up***

### I STIPE SE VOZI :)

Vidjeti proćelavog tipa od nekih 140 kg da vozi skate ko lud i baca se na sve strane bilo bi atraktivno... To više ne predstavlja problem jer vam editor za likove u THPS2 upravo to i dopušta. Prepustite se mašti i radit ćete čuda, od frizura, kapa, faca, majica, sponzora, godina, debljine pa sve do tenisica i načina vožnje. Sve je u vašim rukama. He, pa ja trenutačno prelazim igru s predsjednikom :)



## UNDER CONSTRUCTION



Osim lika, THPS2 vam omogućuje i da složite stazu snova. Na raspolaganju će vam biti uistinu mnogo toga, pa čak i mogućnost obilježavanje *gapova*, tj. kad, primjerice, preskočite ili pregrindate obilježeno mjesto, na vrhu će se ekrana ispisati ime koje ste mu odredili i za njega će vam biti dodan broj također prije određenih bodova. Jedina primjedba je ograničenost prostora, no kad vidite primjere koje su radili Neversoftovi dizajneri, bit će vam jasno da i to može biti previše.

kombinacije tipaka, te sad umjesto, primjerice, ←+ ◎ postoji i kombinacije ←, ←+ ◎ i sl. Jednostavnost je zadržana, tako da ne postoji trik za koji bi na *joypadu* trebalo slomiti 2-3 prsta.

### KVANTITETA, KVALITETA, ŠTO GOD...

Igra je slična 'jedinici', a želite li je prijeći samo da vidite nove nivoe, to neće biti preteško. Želite li, pak, vidjeti i imati sve, trebat će se baciti na ozbiljan i poprilično mukotrpan posao, no vjerujte, na kraju se isplati. Nivoi su vrlo dobro smišljeni, tako da omogućuju velik broj povezanih trikova. Dodana je poprilična interaktivnost pa ćete *grindavši* po nečemu izazvati lančanu reakciju koja vas može dovesti do tajne vrpce ili pak neotkrivenog dijela nivoa. Neću navoditi primjere da vam ne pokvarim užitak, no prva će oduševljenja brzo uslijediti. Ljepota grafike je i dalje uzor, a nivoi imaju mnogo više detalja, uz zadržani *frame-rate* i nepostojeći *pop-up*. Zgodna je činjenica da se ekipa u PC svijetu (među kojima sam i ja, da ne bi bilo zabune) divi Quake 3 engineu, koji napokon uz dobar hardver (procesor od kojih 300 MHz i kakvih 64MB RAM-a + grafički akcelerator s minimalnih 8MB memorije) može prikazati krivulje u 3D-u, dok PS sa svojim procesorom od nevjerojatno malih 33 MHz i 1MB memorije + još jednim videomemorije vrti *Tonyja Hawka* prepunog *pipeova* i *half-pipeova* za čiju su izvedbu potrebne krivulje u 3D prostoru. Naravno, svatko ima svog ljubimca, ali činjenica je da PS za svoji cijenu i godine nudi doista mnogo, mnogo više od onog što bi se moglo očekivati. No, vratimo se igri...

**Osim statistika, novcem kupujete i trikove po želji te ih konfigurirate na željeno mjesto**

### SAM SVOJ SKATER

Napredak u *Career Modeu* napravit ćete izvršite li zadane zadatke (slično kao u 'jedinici'). Linearni su nivoi, tj. oni koji su se kretali nizbrdo u 'jedinici', izbačeni, što je dobra stvar (mislite na svoje živce ;)). Što se same igrivosti tiče, ona je više-manje nepromijenjena, dakle odlična. Uklonjeni su neki sitniji *bugovi* koji su se znali pojavljivati u prvom dijelu, pa je tek sada svaka stvar na svojem mjestu. Eh da, kad smo kod ispravljanja starih grešeka, treba reći da je napokon uklonjeno ponavljanje skladbi (u prvom se dijelu u pozadini "vrtjela" uvijek ista), sad se one mijenjaju svojim redoslijedom. Ne treba ni spomenuti da je *soundtrack* izvrstan, jedino je šteta što pjesme nisu u uobičajenom audioformatu pa ih ni vaša glazbena linija neće prepoznati. Time autori ne bi ništa izgubili, a nama bi učinili veliku uslugu. Još je jedna nepromišljena stvar koju treba naglasiti - nemogućnost promjene *skatea* igrate li prvo sa "svojim" igračem (to je onaj kojeg ste upravo kreirali u *Character editoru* ;)).

Naime, *skateova* je mnogo, a oni se, osim po slici, ovaj put razlikuju i svojim boljim/lošijim osobinama. Loše je to što svaki *skater* ima svoj set dasaka koje se u ovom slučaju ne kupuju, nego dobivaju na korištenje ovisno o uspjehu igrača kojem su pripisane, a igrač kojeg ste sami kreirali može koristiti samo set dasaka od drugih vozača, dakle ako one nisu "otključane". To je prava šteta jer će svi prvo poželjeti igrati likom koji su sami kreirali, a ovako ne mogu dobiti najbolje od njega. Još sam zaboravio napomenuti jedan relativan propust koji se odnosi na grafiku. U igri više nema glazbenih spotova sastava koji izvode pjesmu, no to je nadoknađeno drugim detaljima (moram priznati da koliko su god bili odlični u prvom dijelu, sad se ne primijeti njihov izostanak). Osim toga, u ovih tjedan dana igre nisu pokazale nijednu drugu lošu osobinu, tj. propust. Sve je na svom mjestu, čak je i u izbornicima mnoštvo dodatnih opcija koje čovjeka vesele (primjerice, pri odabiru staza vidjet ćete sliku odabrane, a ispod nje ići će mali video, pokazujući vam što vas na njoj očekuje). Na CD-u ćete u opcijama naći igrivi demo *Mat Hoffmana*, BMX-igre temeljene na THPS engineu, u kojem vam neće trebati posebno objašnjavati način igranja. U svakom slučaju, imate priliku vidjeti o čemu je riječ te sami procijeniti hoće li se isplatiti nabava cijele inačice. *Tony* je od početka pa do danas bio i ostao najbolji, a neka vas naša ocjena ne zbuni, nijedan nastavak igre ne može dobiti 10 jer je ipak nastavak...⊗

Omakne li vam se, s desne strane čekat će vas kupanje tj. *restart* na posljednju poziciju na zemlji

Flipovi na djelu... bodovi se množe

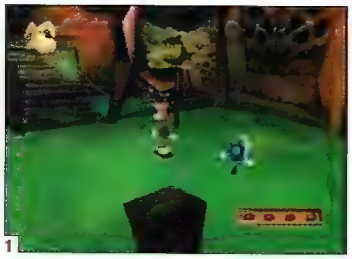
Prešutit ću da je ovo tajni lik...

A ni ovaj ne izgleda regularno ;)

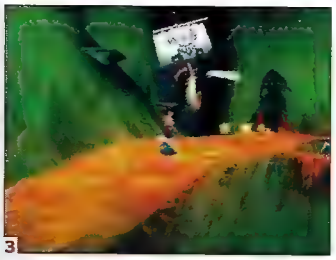
**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 10 |
| ORIGINALNOST | 9 |
| Odigrajte bez obzira što možda niste ljubitelj žanra, THPS i THPS 2 su iskustvo za sebe. Vjerujte mi, to nije subjektivno mišljenje | 9 |

**[1]** Detalja je mnogo, pogledajte samo kako je obojan zid u pozadini **[2]** Ma, čime li on to drži dasku?! **[3]** Mali je *pop-up* ipak bio neizbježan **[4]** Heej... strunjače!? Di su strunjače???



[1] Ispod ovog mosta plivaju "miroljubive" ribice (pogledaj ploču), pa bi bilo dobro za Raymana da se strogo drži mosta [2] Buuu... vidite kako se koka preplašila... [3] Leteći brod odlično se uklapa u sveukupnu avangardnu atmosferu [4] Obvezno svladajte istodobno pucanje i izmicanje (najlakše uz držanje R2 gumba). Lekcija bez koje nećete daleko dogurati



# Rayman 2: The Great Escape

**RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE**

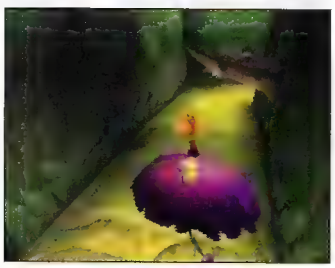
proizvođač UBI SOFT
izdavač UBI SOFT
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD
žanr 3D PLATFORMSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PS, PS2, PC, DREAMCAST, N64

Memory Card  Dual Shock Analog

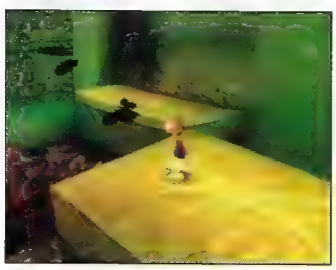
## Još jedna maštovita i naizgled gotovo dječja igra koja zahtijeva malo više vaše spretnosti i dobar sjed kontrolera u ruci. Prionite bez bojazni

PIŠE Nevenka Šalat

Da se ništa ne događa slučajno, potvrdit će vam iduća anegdota koja mi se dogodila: u jednom od rijetkih, ali plodnih posjeta šoping-gradu Grazu, umjesto skidanja robe s vješalica i šamaranja u redu za garderobu, došlo je do dužeg zastoja u hangaru s elektroničkom robom West Centra... Europski, u Grazu ćete uvijek naići na uključenu konzolu na kojoj možete zaigrati, za razliku od nekih naših dućančića koji se boje za prividnu krhkost i osjetljivost malog 'Japanca'. Izguravši svu djecu (kao najviša i najjača), kukavički hrabro sam preuzela kontroler (drugi sam držala u zubima) i zaigrala ponuđenu igru. I zaigrala SE. Mukom oznojena djeca nervozno su tupkala nožicama i pristojno kroz zube mrmljala. Tu i tamo koje odvažno djetešce zamrmljalo je i glasnije nešto u stilu: "Makni se vel'ka!" Moji su odgovori većinom bili "Šu, šuu, iš, šuš" ili "Najn ferštenzi". Što je bitno u ovoj pričici? Da je ponuđena igra bila baš *Rayman 2: The Great Escape*. Dakle, koji zaključak izvesti? Ako je mene kao curu *vulgaris* igra odvukla od *šilingzijade* po buticima, onda je O.K. Jedino je upitno koliko vama moje mišljenje, tj. sud znači. O tom potom.



Rayman na tartufu (izvadak iz menija skupocjenog restorana)



Bljak, trakavice na sve strane

Veranje i majmuniranje ni Raymanu nije strano

### FABULIZIRAJ ME NJEŽNO

Novi nam je nastavak *Raymana* stigao u 3D izdanju, što je i više nego zadovoljavajuće. Samim tim približio se sve zahtjevnijem traženom standardu koji nove igre moraju zadovoljiti. Za one koji uskogrudno poznaju samo Crasha, Croca i slične, Rayman je također vrsta pozitivca, simpatičnog dizajna (nema noge i ruke kao udove, nego samo dlanove i stopala) s globalnom misijom spašavanja nečega, obično nekog Svijeta obavijenog zlim plaštem...jeza...
I eto,vrlo opaki gusari mehaničke konstrukcije vrše napad na Raymanov svijet te pretvaraju cijelu raymanovsku populaciju u robove. Naravno, u posljednji trenutak Rayman skuplja posljednje mrve snage i hita u oslobođenje. Tu igra započinje. Odmah na početku, upoznat ćete Globoxa, jednog od Raymanovih sunarodnjaka, pa će vam već i po tome biti jasno koliko mistike, mašte i bajkovitih elemenata igra sadrži. Globox je tako milo biće, a i inače

**Za razliku od sličnih igara, ova je kompaktna i prilično inovativna**

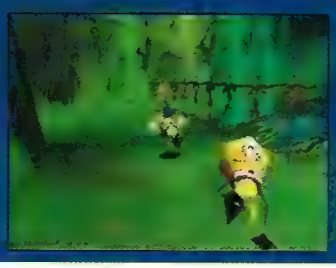
ćete kroz igru naići na veliki broj premilih likova koji su bezuvjetno, ali i uvjetno spremni pomoći Raymanu na putu ka cilju. Potonji većinom traže određen broj krijesnica da biste otvorili određena vrata ili da ih oslobodite iz malih kaveza, a zauzvrat će vam podići snagu. Bezuvjetni likovi su prividno bezuvjetni jer krajnji je cilj igre pronaći četiri maske koje svojim ujedinjenjem bude uspavanog Boga koji će pomoći Raymanu svojom natprirodnom snagom koju on ne posjeduje. I to je to, a to je dosta.

### AGILNOST

Što igru izdvaja od sličnih? Jednostavnost pokreta i neprenatrpanost komandama - Rayman može skakati, malo letjeti, njihati se na kolutima koje drže krijesnice (vjerojatno za stotinjak puta lakše od samog R-a), plivati, roniti, roniti i pucati, stati pored objekta da bi ga uzeo, baciti ga u zrak, baciti ga naprijed, pucati i izmicati neprijatelju, visiti sa stropa, penjati se po stijenama, jahati eksplozivne bačve i dobronamjerne morske nemani, i sve to

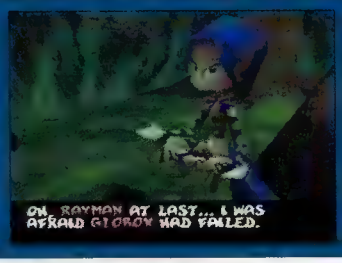
### BURE BARUTA

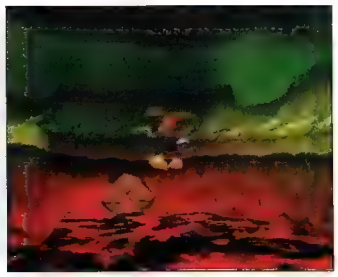
Iako u igri nema mnogo objekata koje možete koristiti, ono malo što je ponuđeno možete koristiti na različite načine. Pravi je primjer bačva s barutom: možete je baciti na neprijatelja, njome razvaliti vrata, natjerati je da trčkara za vama do mete (ponekad bačvica ima i nožice), a možete je i zajahati (u nekim situacijama je i prijeko potrebno).



## FRIENDS

Princezica je prva na redu za spašavanje, ali s njom nemate posebnu interakciju, dok je Globox vrlo važan u ostvarivanju Raymanovih ciljeva. Na polovici igre, kad oslobodite Globoxa iz zatvora, uporaba njegove magije (šalje kišicu) postaje prijeko potrebna. Dakle, ako se nađete u nedoumici, a on je upravo oslobođen i tu negdje, sjetite se ove moje napomenice.





**Jedini *level* gdje Rayman može u potpunosti letjeti (a ne samo letuckati)**

pomoću dva-tri gumba na kontroleru i gljiva na analognom (ako nemate, nabavite nekako jer igru čini jednostavnijom i zanimljivijom). Isto tako, nema kompliciranog inventara što sve treba skupiti, što imate, što u kojem trenutku iskoristiti, čime napasti itd. Sve je pojednostavljeno, a ipak igru ne čini površnom i priprostom, dapače, čini je sve izazovnijom iz nivoa u nivo. Pa iako igra svojom radnjom, a i žanrom podsjeća na dječju, ona to nije iz jednostavnog razloga što u idućim nivoima postaje pomalo i preteška.

### SLIKA I ZVUK

Grafički zaostaje za konkurentima, ali su ti zaostaci krajnje oprostivi jer je očito da su autori uložili veliki trud u detaljiziranje prostora, tj. nivoa, bojanje okoliša vrlo živim bojama te minimaliziranje *pop-up* problema, magle i vremena provedenog na čekanju pri učitavanju (nema beskonačnog i iritantnog *loadinga*).

### Simpatična i zanimljiva 3D igra za sve uzraste

Dijelovi pozadine znaju biti vješto skriveni, tako da nemate uvijek mogućnost sagledati što vas čeka (primjerice, odakle biće u kavezu zaziva pomoć), pa se tako često događa da morate odigrati ponovno cijeli nivo da biste pokupili sve što se može pokupiti (baš kao i u drugim platformskim igrama). Što se tiče maštovitosti pri kreiranju likova, scenografije i inih *slika* elemenata, maštovito-gigantski gusarski brod lebdi usred ničega, nakrcan tisućama robova i minigigantskim brodicama, jednonoga čudovišta malih glava, velikih tjelesa itd.
Glasovi dodijeljeni likovima daju *cartoon* notu igri, s tim da na početku možete birati koji jezik želite slušati, a i glazba mijenja ritam ovisno o stupnju opasnosti. Zamjerki nema. Izaberite španjolski.

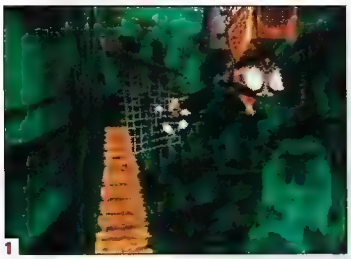
### MONOLOG

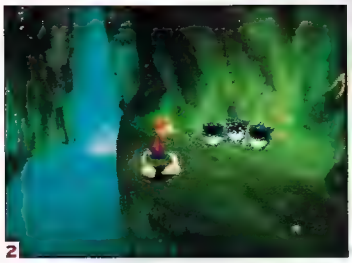
Nakon pojavljivanja *Raymana 2* na drugim konzolama i PC-ju bilo je i vrijeme da osvane i Sony replika. Mada kažu da je dosad grafički najsiromašnija ('ko li je uopće bio toliko blesav i uspoređivao PC i PlayStation inačicu?) i da su radi nedostatka memorijskog prostora neki dijelovi igre jednostavno izbačeni, mi na našoj konzoli imamo dijelove koji drugi nemaju, hi hi... Da ne bi bilo zabune, grafika je za PlayStation standarde sasvim dobra, puna šarenila i sitnih detalja. U svakom slučaju, ja sam zadovoljna dobivenim. A i vi biste trebali biti volite li tu vrstu zabave. Sve počinje laganom borbom, šetnjom i upoznavanjem igre, a potom slijede sve teži, ali ne i pretežki nivoi, što vas zapravo i drži uz ekran jer kakva bi to igra bila ako biste je završili već za nekoliko sati. Malo živciranja nikad naodmet. Toliko, dragi čitatelji, sve najbolje vam želim, udobnu fotelju i dobro društvo. Doviđenja. ⊗

### GLJIVASTI PRISTUP SITUACIJI

Posjedujete li analogni kontroler, motorika dobiva novu dimenziju - moguće je igrati samo uporabom obiju gljiva. Lijeva upravlja Raymanom, dok vam desna omogućava puckaranje u bilo kojem smjeru, što je novina u analognom upravljanju, iako je kombinacija *lijeva gljiva - gumbići* također nepogrešiva kombinacija.

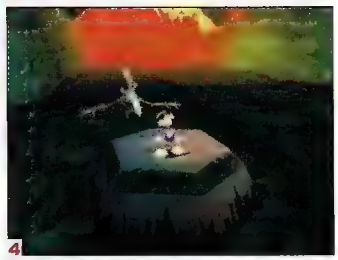
| MIŠLJENJE | |
|---|---|
| IGRIVOST | 8 |
| ORIGINALNOST | 7 |
| Na kraju sve ipak ovisi o vama i vašem ukusu. Ja sam samo smjernica koju možete i zanemariti | 8 |


1

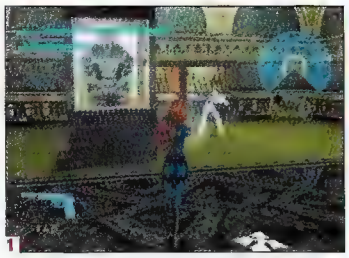

2

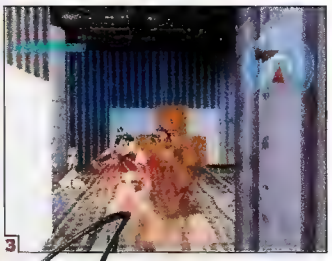
3

**[1] Na nekim *levelima* morat ćete brzo razmišljati jer će vam ovakvi mostovi i puteljci često izmicati pod nogama [2] Cvilež malih Globoxa identičan je cviležu tate Globoxa... [3] Hm... trebam li skočiti u "ovo"... a mogu li ja ipak doma na mlijeko i kekse? [4] Nagradno pitanje: čega je ova ružna, krakava, mršava, buljava i nadasve zbunjena živuljka križanac? Nagrada: romantična večera s njom**


4

NACIONAL
www.nacional.hr
NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU





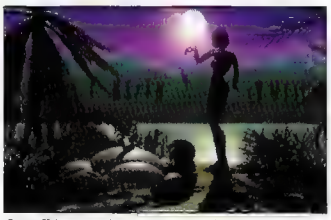
**[1]** Ispucat ću ja sve te metke na tebe, a onda..., a onda je na redu bič! **[2]** Najljepše su sličice prilikom učitavanja misija **[3]** A ovdje, ovdje sam malo prozirna, tata mi je bio staklar, znate **[4]** Ne, ne, snajper ipak nije tako dobar kao što izgleda na slici, nema zooma, nema vraćanja, samo je križić tu

# Danger Girl

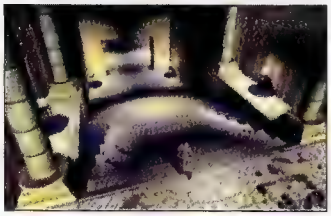
**DANGER GIRL**

| | |
|---|---|
| proizvođač | N- SPACE |
| izdavač | THQ |
| inačica | NTSC |
| datum izlaska | JESEN-ZIMA, TERMOČARAPICE |
| žanr | ARKADNA AVANTURA |
| broj igrača | 1 |
| platforma | PSX, PC |

Memory Card  Dual Shock Analog



Opušteniji trenutak u igri. Mala se svlači i priča na videofon

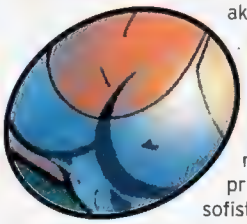


Sve se svodi na tajne u piramidama. Što bismo bez starih Egipćana?

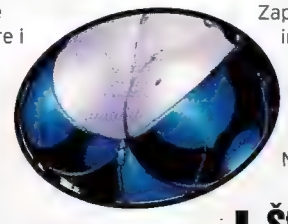
Do you wanna ride, babe...

**Bero mi je poslao mail - zezalicu koja u deset točaka govori što muškarci misle o ženama. U prvoj ne piše ništa, ni u drugoj, ni u trećoj... sve do desete u kojoj stoji: "Hm, pa imaju sise!"** PIŠE Danijel Reškovac

Eto ti formule za brz uspon do zvijezda u svijetu igara. Ništa nije važno - ni priča, ni radnja, ni igrivost, donekle su važna oružja, a najvažnije su - bujne obline. Što bujnije, to bolje. I sada se pitate zašto više ne postoji gomila erotskih časopisa koje smo pasli kao klinci. Pa klinci danas imaju igre!



Okej, ne čine samo opasne cure ovu igru. Rađene su po stripu Campbella i Hartnella koji je simpatična *zeka* na sve akcijske stripove sa svemoćnim ženskim heroinama. Nažalost, dosad smo se imali prilike uvjeriti da konvertiranje stripova u igre i nije bogom dano rješenje, pa čak ni u toliko hvaljenom Spidermanu. Možda glavni problem leži u fokusiranju (samo) jedne točke stripa. U Spidermanu je to skakutanje i bacanje mreže (što je još i prihvatljivo), ali u *Danger Girlu* to su samo poprsja glavnih junakinja, što nikako ne može izaći na dobro. Zamišljene u glavama svojih tvoraca kao ženski pandani James Bondu, *Danger Girl* su tim cura i svaka, naravno, ima svoju specijalnost. U igri je to predstavljeno različitim oružjima što ih nose u akciju. Ne bojte se, kad je *frka*, sve se znaju služiti i univerzalnim kalašnjikovima i uzijima. Supertajna organizacija (ne, ne ona iz cvjećarnice) *Danger Girl* bori se protiv svjetskog terorizma sofisticiranim spravicama i konvencionalnim oružjima (pa, sise, no...), a najveći im je neprijatelj zločinačka mračna organizacija Hammer koja je hibrid neke fašističke i komunističke *brije* (onako kako to zamišljaju Amerikanci, naravno).

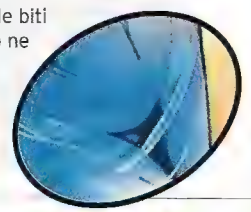


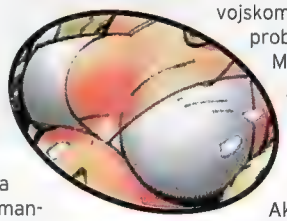
Zapovjednici Hammera imaju kape i kožne mantile kao i gestapovci, ali crveno-crni znak kojim se Hammer predstavlja krije u sebi i stilizirani srp i čekić. Neš' ti sviju svjetskih zala u jednom! Eto takvi pokvarenjaci atakiraju na zemlje slobodnog svijeta (USA only) pa je sreća imati nadarene cure u borbi protiv njih.

**Šteta što između arkade i promišljenije akcije nije napravljena bolja ravnoteža jer bi igra bila kudikamo bolja**

## A IGRA, KAKVA JE IGRA?

Igra je klasični arkadni šuter iz trećeg lica. Uzor joj je Lara, ali je *engineom* bliža Dukeu, pogotovo njegovom posljednjem najavljenim nastavku (Planet of Babes) također izrađenom u istom. Svaka opasna cura imat će svoje misije za iživljavanje nad Hammerovom vojskom, a tu leži i prvi problem *Danger Girla*. Misije nemaju *check pointe* i nemoguće je, makar i *quick saveom*, zabilježiti svoju poziciju na nivou. Ako to i popaljuje zagrižene igrače među vama, brzo će vas ohladiti situacija u kojoj po tko zna koji put udarate čelom o zemlju pred sam kraj dugačke misije. Pa sve iznova... Ako je programerima bio cilj napraviti čistu pucačinu, misije su trebale biti kraće. Ako su htjeli napraviti prikradanje i guštanje tipa *Syphon Filtera*, barem su komande mogle biti bolje. Jer kako ne opsovati sve u N-Spaceu, kad u sobi s taocem vaša curica uporno





cilja u tipa koji *zuji* bez veze, a ne u onog koji ubija taoca. Iživcirani njihovim automatskim ciljanjem, shvaćate da postoji i drugi način (pritiskom na trokut) koji vam omogućuje da to učinite samostalno. Ali avaj! U tom je modu moguće pomaknuti samo nišan, ali ne i nišandžiju, dakle, ne računajte na istodobno pucanje i kretanje. Te kontrole za mazohiste posebno dolaze do izražaja kad vas okruži grupica neprijatelja, a vi ne znate odakle stižu metci i ne možete naciljati nijednog zato što se mala okreće kao da je napravljena u *slow motionu*. Zato je najbolje pri ruci imati neki superbrzi ispaljivač metaka - pa šaraj, brale...

Nažalost, ni to zadovoljstvo neće dugo trajati jer u *Danger Girlu* metci ne rastu na drveću. Sve se na kraju svodi na bubanje misija napamet i automatsko izvršavanje radnji koje vam se nakon 55980675. prolaska moraju smjestiti negdje između leukocita i trombocita. A mi mrzimo *štrebanje* napamet, zar ne? Šteta što između arkade i promišljenije akcije nije napravljena bolja ravnoteža jer bi igra tada bila kudikamo bolja.

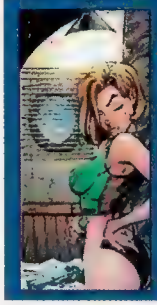
No nije sve ni tako crno. Neke su nas animacije između misija iznenadile svojom fluidnošću, ali zato one u *game engineu* izgledaju prljavo i ružno. Srećom, mogu se prekinuti, a nije ni neka korist od njih, ionako sve trebate poubijati i izaći van. Nekakve teške mozgalice kojima su se proizvođači hvalili u najavama i nećete naći, sve je na nivou Dukea i njegovog IQ, pa s tim nećete imati problema.

*Danger Girl* nećemo pamtiti ni po spektakularnoj grafici. Možda vam se na početku i svidi, ali poslije shvatite da su svi nivoi na isti kalup, tako da sve postaje nezanimljivo tumaranje u potrazi za nekim jadnikom na kojem još nismo iskalili svoj pravednički bijes. Jedine slike koje vrijede su one preuzete iz stripa, a vrte se tijekom učitavanja misije.

Zato ljubiteljima *Danger Girla* i nadalje preporučujemo čitanje (i gledanje) tog stripa. U igri se mogu samo razočarati. Ako su očekivali 3D poprsja svojih ljubimica u punoj ljepoti, neka pričekaju *Dead Or Alive 2* koji se hvali novim "federirajućim" efektima.

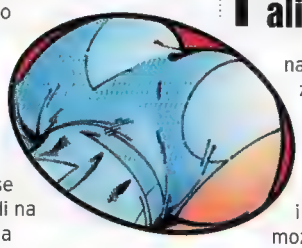
Igraću populaciju *Danger Girl* sigurno neće privući stripu pa im na izbor nudimo proigravanje Lare po n-ti put, a i novi je Penthause na kioscima, neće vam valjda promaknuti radi neke igrice... ⊗

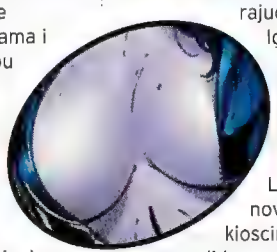
## STRIP JE IPAK...

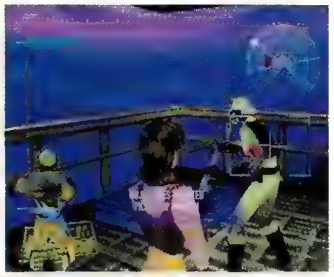


Ovako to izgleda u stripu Campbella i Hartnella. Priznat ćete, očaravajuće. A kad se još sjetite da za jednu kupljenu igru možete dobiti barem pet albuma... Potražite ih, potražite...

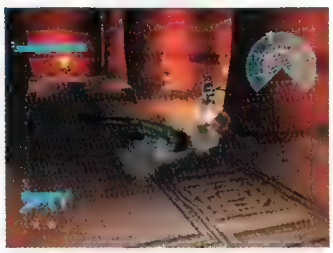
## Igra koja će nas zabaviti 3- 5 sati, ali ništa više





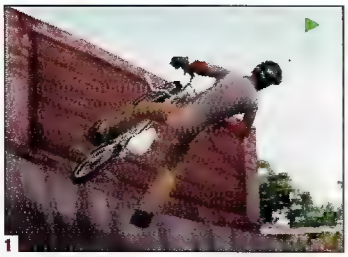


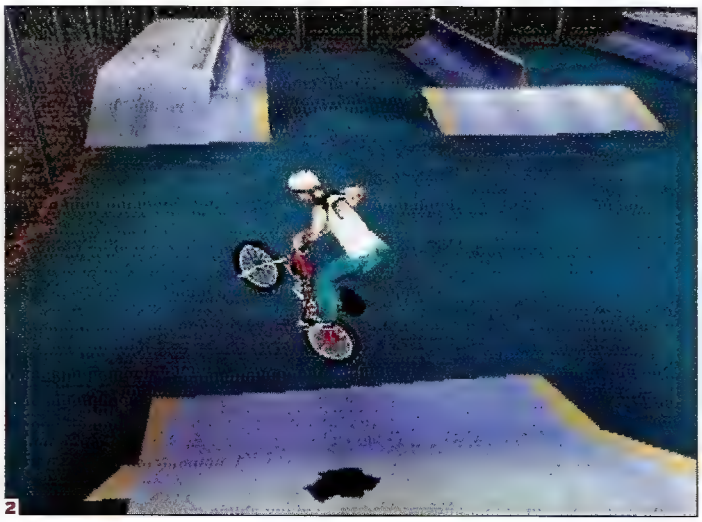
**Najgora je frustracija kad vam ispred nosa ubiju taoca**



**A sada malo Lare - okršaji "oči u oči" i nisu preporučljivi zbog loše upravljivosti**

| MIŠLJENJE | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Ako je zbog desete točke, ima i boljih, ako je zbog pucanja, opet ima i ... | 6 |





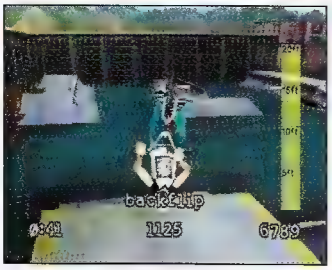
**[1]** Golemi likovi u izvrsnom *replayu* izmamit će vam smiješak na usnama **[2]** Doskok nakon 720 stupnjeva + bez ruku + 360 stupnjeva vertikalno + 0,3 pelin onako s nogu + hm, mogao bi maknuti i male ćevape na brzinu **[3]** *Grindovi* preko cijele ograde u dužini od 100-tinjak metara nisu nikakav problem **[4]** U gornjem lijevom uglu prikazano vam je koje ste tipke pritisnuli

# Dave Mirra Freestyle BMX

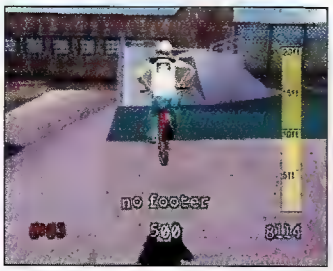
**DAVE MIRRA FREESTYLE BMX**

proizvođač Z-AXIS
izdavač ACCLAIM MAX SPORTS
inačica NTSC-US
datum izlaska STUDENI (PAL)
žanr VOŽNJA BMX-A
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog




**2,5-struki salto s doskokom na glavu. Prava sitnica. Ne pokušavajte to izvesti doma**




**Vidi, mama, vozim se bez ruku. Vidi, mama, vozim se bez nogu**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Zanimljiva igra velike igrivosti, ali, nažalost, zbog lakoće izvođenja trikova i nerealnosti, kratkog vijeka | 7 |

## Po uzoru na Tonyja Hawka, i Dave Mirra, profesionalni vozač BMX-a, dobio je svoju virtualnu inačicu

PIŠE Vedran Sandić

**Obzirom na veliku popularnost *skate* igara na PSX-u, bilo je samo pitanje vremena kad će drugi X-sportovi dobiti svoje virtualne predstavnike. Dave Mirra se u cijelosti oslanja na stil igre viđen u Tonyju Hawku.**

Mnoštvo pravih vozača, vjerno skinuti trikovi koji se ipak oslanjaju na akciju, a ne na potpunu realnost i, naravno, izvrsna glazba koja krasi igre tog tipa. U igri se pojavljuju: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Troy McMurray, Mike Land, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell i Joey Garcija. Postoje i skriveni likovi koje ćete otključati ako s nekim od postojećih završite igru. Postoji 12 lokacija na kojima vozite, na prvih šest morate izvršiti određene zadatke, a drugih šest su natjecanja. U prvom dijelu igre na svakoj lokaciji morate riješiti *amater* i *pro challenges* da biste otvorili idući nivo. Postoji još i *hardcore challenge*, ali ono nije obvezno, a ako riješite i te izazove, bit ćete nagrađeni različitim savjetima. Drugi dio igre je klasično natjecanje. Znači da morate biti ukupno prvi iz dviju vožnji da biste mogli napredovati na idući nivo. Kako napredujete kroz igru, dobivat ćete nove sponzore koji vam osiguravaju kvalitetniju opremu i bolje bicikle. Ako uspijete završiti cijelu igru (sva prva mjesta na natjecanjima i riješeni svi *hardcore* izazovi), otvorit ćete FMV bikera s kojim ste vozili. Otkrivši što nam igra sve nudi, vrijeme je da se osvrnemo i na samu izvedbu.

**Zbog lakoće igranja, atraktivnu vožnju nije teško izvesti**

### DAVID COPERFIELD JE MALA BEBA

Glazba je svakako jedan od boljih segmenata igre (Cypress Hill, The Deftones, Sublime, Rancid i dr.), a i zvučni su efekti solidni. Dolazimo do najlošijeg dijela - grafika i realnost. Na prvi pogled sve izgleda divno i krasno - golemi nivoi, mnoštvo vjerno skinutih trikova, mogućnost promjene kamere itd. Ali nakon nekog vremena shvatit ćete da to i nije baš tako. Preklapanje *spriteova* je, nažalost, vrlo česta pojava. Kretanje *bikera* se često kosi sa svim zakonima fizike (nakon nekog skoka padate na zemlju pod kutom od 90 stupnjeva i nastavljate vožnju kao da je to najnormalnija pojava). Mogućnost izvođenja mnogobrojnih trikova u nizu doista je znanstvena fantastika. Dobro, i u Tonyju je moguće izvesti svašta kad se "ufurate", ali ovdje je to sve prejednostavno. Dovoljno je dobiti brzinu i u zraku pritiskati sve tipke da biste izveli različite vratolomije, a tijekom pada pritisnuti trokut da biste se dočekali na *fusere* i izveli *grind*, i to je to. Nakon sat vremena uvježbavanja gotovo je nemoguće pasti, tako da ćete za nekoliko sati završiti igru, naravno, s jednim likom. Ne želim reći da je igra neigriva. Zahvaljujući svojoj jednostavnosti i mnoštvu trikova, baš suprotno, jako je igriva, samo što će vam sve ubrzo dosaditi. ⊗

### IZVRSNA REPRIZA

Svakako jedan od najboljе izvedenih dijelova igre je repriza odvožene vožnje. Na raspolaganju vam je mnoštvo kutova kamere koje mijenjate ⊗. U bilo kojem trenutku možete zaustaviti kadar pritiskom na ◎, s tim da se akcija zaustavlja, ali kamera nastavlja kružiti oko vašeg vozača, što rezultira jako efektnim kadrovima. Kao šećer na kraju dolazi i fotografiranje. Pomoću □ možete u svakom trenutku uslikati najljepše trenutke (ili one najbolnije) u vožnji. Da je i ostatak igre napravljen kvalitetno kao repriza, igra bi dobila čistu desetku.

**[1]** Motori rade, izmaglica se diže, a pritisak u glavi je nemjerljiv jedinicama poznatim čovjeku **[2]** Kvaliteta modela bolida i staza je vidljiva na ovoj slici. Nagib guma, uspon u brdo, sve je tu. A tek brzinomjer... **[3]** Lijevi ekrančić s malim formulama pokazuje udaljenost suparnika prilikom pretjecanja **[4]** Kiša u Monte Carlu. Šareni BAR-ov bolid unosi dodatnu živost, no vožnja po mokrome predstavlja izazov za svakoga tko misli da zna voziti

# F1 Racing Championship

**F1 RACING CHAMPIONSHIP**

proizvođač VIDEOSYSTEM
izdavač UBISOFT
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI (OD SREDINE RUJNA)
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · većina volana

## ŠTO SE SMIJEŠI U BUDUĆNOSTI?

Ubisoft je već treći izdavač koji će istu Formulu izdati na obje konzole. *Psygnosys* će, kao i *EA Sports*, svoju posljednju Formulicu izdati paralelno za PS i za PS2. No, ta će tri naslova biti samo neke od igara F1 tematike koje se već sada ubrzano najavljuju. U igri je i *Eidos*, čiju najnoviju Formulu za PS očekujemo vrlo skoro (kao i njenu inačicu za PS2), te *Polyphony Digital*. Tvorci najbolje vozačke simulacije već duže vrijeme izbjegavaju odgovore na sve učestalije upite o njihovim dosezima u kreiranju F1 igre za novu Sonyjevu konzolu. Kazunori Yamauchi je još prije nekoliko mjeseci izjavio da Polyphony posjeduje Ferarrijev bolid koji se intenzivno testira (blago nekome), a uvrštavanje staze iz Monte Carla u GT 3 samo podgrijava glasine o eventualnom ulasku *Polyphonija* u svijet tvoraca virtualne Formule 1.

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 8 |
| ORIGINALNOST | 7 |
| Izvrsna simulacija koja stoji uz rame legendi poput *F1'97*. Nije za one željne zabave u igranju | 8 |

**Neka vas ne zavara malen prostor dodijeljen ovoj igri. Njene se kvalitete uočavaju tek nakon dužeg igranja, a brojnost recenzija u ovom broju ne dopušta više mjesta za prikaz svih predivnih stvari koje naslov (uspješno) skriva** PIŠE Amar Rešić

Da je Formula 1 unosan posao, ne treba posebno objašnjavati, no da se može zarađivati i na stvarima koje su vezane uz nju, a koje su već odavno postale "lanjski snijeg", dokazuje ekipa iz *Ubisofta*. Iako *F1 Racing Championship* dolazi sa službenom licencom krovne organizacije natjecanja Formule 1, dozvola za uporabu ovogodišnih momčadi, staza i vozačkih imena je, nažalost, izostala. Veće su kompanije, čini se, otkupile sve licence za 2000. i ostavile manjima da u svom pohodu na tržište potraže druge načine privlačenja kupaca.

### IGRIVOST NA DJELU

Sve momčadi, staze i vozači su licencirani po podacima iz prošle sezone. Iako bi bilo ljepše da je drugačije, igra je igra zbog igrivosti, a *F1 Racing Championship* svoje prave adute pokazuje tek nakon što se svladaju spomenute početne boljke. Igra nudi uobičajen izbor između arkade i simulacije, a ima i opciju odabira male škole učenja vožnje i staza, sličnu onoj u *Psygnosisovom* najnovijem čudu. Škola postaje esencijalna u trenutku spoznaje da je u bilo kojoj

**Frentzen u napadu, Takagi ostaje u debeloj prašini. Niži pogled na bolid nikako nije za odbaciti**

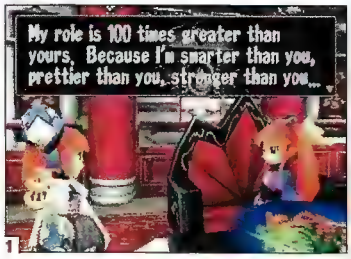
**Svaka staza zahtijeva pomno pripremanje za utrku, a sve dok bolid ne bude besprijekorno podešen za predstojeći izazov, pobjeda će uredno izostajati**

utrci nemoguće pobijediti bez poznavanja svakog metra svake staze, a dobrodošla je i za suočavanje s realnošću svakome tko misli da zna sve o svim stazama. Ova će igra i najveće poznavatelje dovesti u situaciju da preispitaju vlastito (ne)znanje. Naime, *F1RC* je igra koja je najviše približila simulacije Formule1 na PlayStationu onima na PC-jima. Tome najviše pridonosi specifičan ugođaj što ga igra stvara tijekom vožnje, dosad neviđen ni u jednom PS Formula 1 naslovu. Pristup prema stvarima potrebnim za pobjedu svrstava F1RC među simulacije, i to s velikim "S", i na njoj svatko može obiti zube, pa i najveći Hakkineni, Frentzeni ili Schumacheri među igračima.

### SAVRŠENA PUTANJA

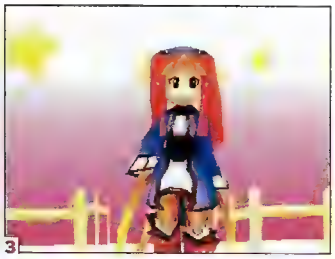
Ako su dosadašnje Formula 1 igre poput *F1 '97.* ili *F12000* bile najbolje zbog fizike bolida, dobre grafike i osjećaja vožnje, *F1RC* ulazi u birano društvo samo zbog omjera živaca potrebnih da bismo utrku izdržali te znanja i umješnosti prijeko potrebnih da bismo je uopće završili, a kamoli još i pobijedili. Osim navedenog, za pobjedu će vam biti potrebno pomno istraživanje odnosa svake postavke pri namještanju bolida, što i nije lagan posao. Nagib prednjih i stražnjeg krilca, omjer kočione sile, odnosi u mjenjačkoj kutiji i tvrdoća ovjesa dio su postavki čiji pravilan odabir čini bolid dobro ili loše pripremljenim za utrku. Uzme li se u obzir da su protivnici uvijek i bez iznimke dobri, brzi i neugodni, pobjeda postaje nešto najbolje i najljepše i čini čovjeka toliko ponosnim da hoda po ulici i maltretira prijatelje svojim dosezima. Zaključak je da za uspjeh u ovoj igri treba izdvojiti vrlo mnogo slobodnog vremena, a živce je najbolje donirati nekoj humanitarnoj ustanovi. Bar dok utrka ne završi.*F1 RC*, unatoč manjim nedostacima, nudi potpuno novi doživljaj svijeta Formule 1. Iako nema ovogodišnju licencu, atraktivnost nadoknađuje sasvim drugim elementima. Ovo nije igra za one koji traže zabavu i uživanje u vožnji, nego je napravljena za sve one koji imaju višak slobodnog vremena, mnogo živaca i veliku želju da nauče svaku staze napamet. Različite stvari čine različite ljude sretnima... ⊗

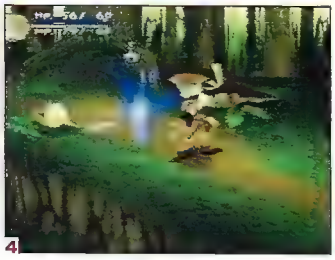
**Diniz prilazi sa stražnje desne strane, no proći se mora, po svaku cijenu. Prvo mjesto je vrlo daleko**



1

2


3


4

**[1]** Princeza Mint objašnjava svojoj mlađoj sestri na ljubazan i diskretan način zašto će ona preuzeti kraljevstvo **[2]** Igra vrvi nadasve neobičnim i maštovitim neprijateljima **[3]** Naizgled ljupka i simpatična djevojčica, tko bi rekao da joj je jedina želja pokoriti cijeli svijet **[4]** Rue, neustrašivi junak nad junacima, napada zlog i opakog Pollywoga - sleđa

# Threads of Fate

**THREADS OF FATE**

proizvođač SQUARE
izdavač SQUARE
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC-US)
žanr ARKADA/RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

## Squareovci su opet napravili gemišt. Jedan od sastojaka je RPG, naravno, a drugi je arkada

PIŠE Vedran Sandić

Square Soft, jedan od najboljih proizvođača igara, a po mnogima i najbolji kad je riječ o RPG žanru, u posljednje vrijeme ulaže mnogo truda i napora u razvijanje igara koje u sebi objedinjuju više različitih žanrova. Naravno, osnova je uvijek RPG žanr. Tako smo, primjerice, nedavno igrali RPG na poteze *Front Mision 3*, potom akcijski RPG *Vagrant Story* te *Parasite Eve 2* koji ima primjese horor -avanture. Obzirom na fenomenalan tržišni uspjeh spomenutih naslova, Squareovci su se osokolili i krenuli u izradu novog gemišta. Ovaj put cilj je bio stvoriti igru koja će biti namijenjena najmlađem uzrastu. I tako smo dobili TOF, jednostavan i šareni RPG s primjesama klasičnih 3D arkada.

A sada, nakon raskošnog piknika, vrijeme je za malo tjelovježbe. Predlažem ritmičku gimnastiku

### PRAVA 3D ARKADNA IGRA

No, napomenimo odmah da nije riječ samo o igri za najmlađi uzrast - iako je priča jednostavana i linearna, prožeta 3d arkadnim dijelovima, TOF će, zahvaljujući mnogobrojnim magijama koje morate kombinirati te transformacijama u različita čudovišta, biti sladak šareni zalogaj i starijima vole li kojiput odigrati i opuštajuće igre poslije napornog radnog dana. Na početku možete izabrati jedan od dvaju glavnih likova koji se u igri pojavljuju. Makar su lokacije na kojima će se boriti identične, oba imaju svoju priču i različit stil borbe, što će vas natjerati da je završite i s jednim i s drugim. Likovi su Rue i princeza Mint o kojima možete više pročitati u okviru. Rueov stil borbe se temelji na transformacijama. Svaki put kad ubijete neko čudovište, dobivate *Monster Coin* koji poslije možete upotrijebiti da biste se preobrazili u čudovište koje ste prethodno ubili. Svako čudovište ima svoje specifične napade pa ćete morati kombinirati transformacije za određene dijelove nivoa.

**Potpuno različiti stilovi borbe Ruea i Minte natjerat će vas da završite igru s oba lika**

Vrlo zabavno. Osim što su određena čudovišta najpogodnija za specifične dijelove terena po kojima se krećete, često se morate transformirati kako biste izvršili neki zadatak. Tako npr. u šumi u okolici gradića Carone nailazite na dva negativca i morate se pretvoriti u Pollywoga (nekakav mali punoglavac) da biste im se mogli prikrasti i napasti ih. Princeza Mint koristi magije kao specijalno oružje. Magičnim krugom koji ima osam područja magije, a na svakom po nekoliko različitih *spellova*, možete kombinirati mnoštvo najraznovrsnijih magija. Kao i kod Rueovih transformacija i magije ćete, osim za uništavanje neprijatelja, često morati koristiti za rješavanje različitih zagonetki. Grafika u igri je, obzirom da cilja na najmlađi uzrast, vrlo šarena. Likovi su vrlo detaljni i fenomenalno animirani. Za razliku od likova, lokacije na kojima se krećete su poprilično jednostavne i ne obiluju detaljima na koje nas je Square navikao. Sve u svemu, vrlo zabavna igra za sve, od najmlađih do onih starijih koji se vole povremeno opustiti uz arkadu. ⊗

Baš me zanima hoće li i ovo čudno stvorenje biti raspoloženo za moju ritmičku gimnastiku

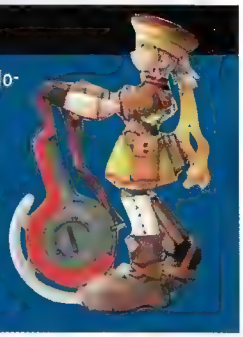
**MIŠLJENJE**

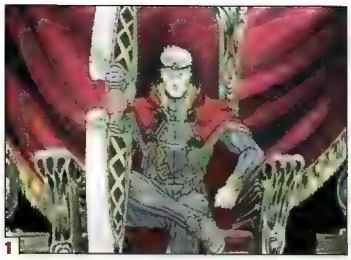
| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 8 |
| ORIGINALNOST | 8 |
| Arkadni RPG koji će vas brzo osvojiti svojim šarmom | 8 |

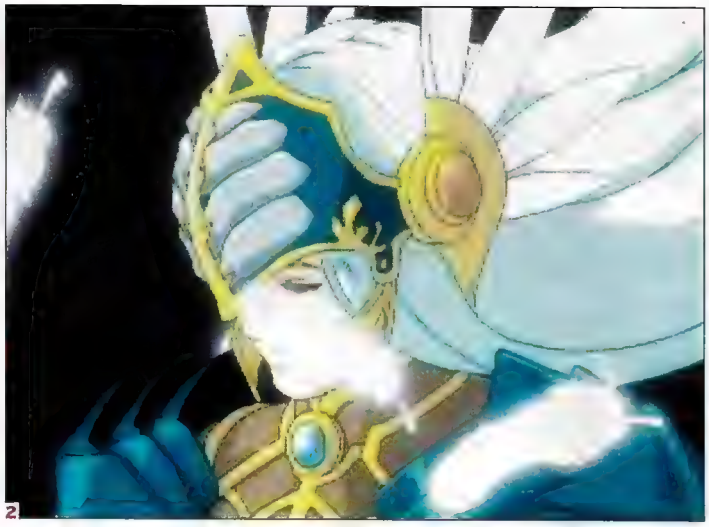
### LIKOVI U IGRI

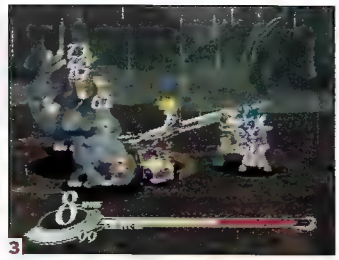
*Threads of Fate* možete zaigrati kao dva potpuno različita lika - različitih stilova borbe, ali i karakternih osobina. Rue je prepun pozitivnih osobina (pošten, hrabar itd.). Nakon otmice njegove voljene jedini mu je cilj njezino spašavanje.

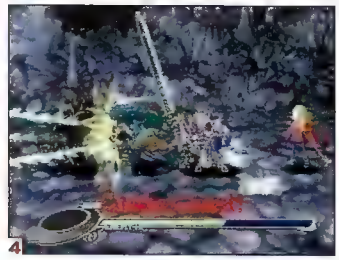
Drugi lik je princeza Mint kojoj su oduzeli pravo preuzimanja kraljevstva i prepustili ga njezinoj mlađoj sestri, a sve zbog njezinog potpuno neodgovornog ponašanja i izbjegavanja svih protokolarnih obveza koja vrijede na dvoru. Njezin je jedini cilj skupiti dovoljno moći kako bi mogla pokoriti i zavladati cijelim svijetom.











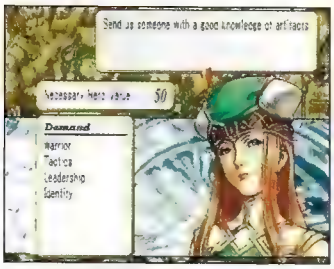
**[1] Odin izgleda fino i friško, ko da mu nije nekoliko milijuna godina [2] Valkira, pak, u animacijama izgleda izvrsno, ali pogledajte je samo u igri... [3] Borba s gorilama, jedan od svakodnevnih poslova likova iz nordijske mitologije [4] U tučnjavama su važni i *komboi*, srećom, nisu teški**

# Valkyrie Profile

**VALKYRIE PROFILE**

proizvođač TRI- ACE
izdavač ENIX
inačica NTSC-US
datum izlaska JESEN (PAL)
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card




**Freya će vam u svakom poglavlju dodijeliti nove zadaće**

**Freya će vam u svakom poglavlju dodijeliti nove zadaće**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 6 |
| ORIGINALNOST | 8 |
| Igra koja zacijelo neće privući baš sve igrače; zanimljiva i kompleksna | 7 |

## Nakon svih fantasy-svjetova, izmišljenih ratova i umišljenih junaka, vrijeme je i za jedan mit. Držeći se drevnih nordijskih priča i mitova, Valkira će možda stvoriti novi mit na PlayStationu

PIŠE Danijel Reškovac

**I doista, kako to da dosad nijedan maštoviti scenarist nije smjestio svoj RPG u povijesne okvire, ili barem mitske, kad tako vješto koketiraju sa sjevernoeuropskim mitovima? Nijedan RPG dosad nije prošao bez vilenjaka ili barem patuljčića u scenarističkim skriptama, ali tek se Enix dosjetio oživljavanja nordijske božice i, ni manje ni više, izvrsnog Ragnaroka, strašnog rata između dobrih i zločestih bogova, temelja nordijske mitologije.**

Valkira neće biti zapamćena samo po tome, nego će, kao jedan od najkompleksnijih RPG-ova, izazvati i brojna razmimoilaženja u mišljenjima. Za neke će biti gadnjikavo dosadna i brzo će je odbaciti, a neki će se teško izvući iz njenih dubina. Kako i zašto?

### UBIJ ME PA TI DOĐEM

Priča *Valkyrie Profile* počinje Odinovim vađenjem božice Valkire iz naftalina i povjeravanja joj teške zadaće: veliki rat se bliži, a ona bi trebala regrutirati najvještije borbene kadrove *midgarda* (naše zemljice) koji će se boriti na strani Odina. Valkirine metode regrutacije možda su malo morbidne, ali učinkovite. Kao što znamo, obični smrtnici svojim fizičkim oblikom ne mogu ni primirisati Valhallu, ali njihove duše mogu. Jednostavnom operacijom treba ih osloboditi materijalne egzistencije na zemlji i stvari će biti riješene. Dakle, Valkirin se posao svodi na potragu za hrabrim dušama koje će umrijeti (dobrovoljno ili ne) i nabijanju exp. bodova s njima da bi ih poslala Odinu, spremne na rat svih ratova.

Budući da Valkira ima sposobnost slušanja i pronalaženja očajnih duša na pragu smrti, vi ćete birati kojim ćete priskočiti u pomoć i prihvatiti ih u svoju kompaniju. Igra je sastavljena od sedam nezavisnih poglavlja podijeljenih na 24 razdoblja tijekom kojih se likovi kale i usavršavaju u različitim *questovima*. Svako poglavlje stavlja pred Valkiru nove zadaće s novim karakterima.

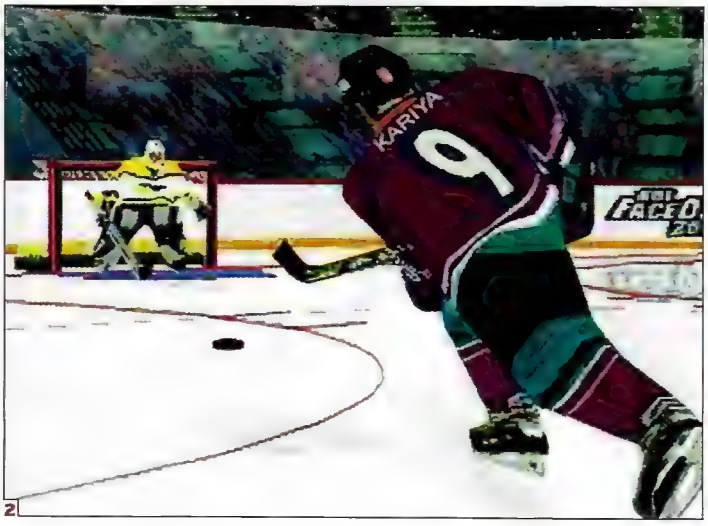
### UŽITAK I MUKA RPG-A

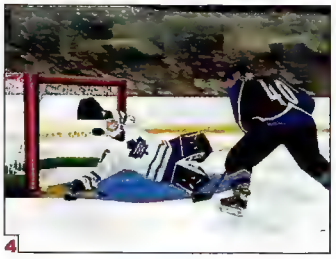
Nakon (pre)dugačkog uvoda i početka igre, prvo ćete primijetiti nesvakidašnje RPG-borbe. Svaki je lik predstavljen jednim gumbom na desnoj strani *joypada* i njihovom kombinacijom (čitaj: prelaskom palca preko svih gumba) se izvode različiti *komboi* (Bože, *Tekkena!*). Kad se linija zadužena za bilježenje udaraca dovoljno napuni, vaši će karakteri moći izvesti i svoj *spešl* koji traje, hm, malčice predugo, ali je učinkovit. Dobivanjem exp. bodova nakon svake bitke na vama je teška zadaća raspoređivanja u različite osobine svakog lika. E tu se javlja glavni problem - od vas se traži pravilno raspoređivanje, a vi ćete zajedno sa mnom vapiti Enixu:"Dajte nam bolje upute!", ili barem neki *tutorial* u kojem bi se naučili toj novoj nauci. Ako vas ni u tom testu Valkira ne odbije, bit će vječno vaša. Jer, lošu grafiku i blentavo 2D kretanje još ćemo i progutati, arkadno hopsanje po odvratnim *dungeonima* žmireći prijeći, ali na exp. mukama se poznaju junaci. Možda sam i prestrog, ali kako bismo ocijenili Valkirinu jednu grafiku nakon jednog *Chrono Crossa*? O japanskoj sintetičkoj glazbi koja vas uporno prati i ostavlja trajne ožiljke na vaš ukus ne želim ni rapravljati. Uglavnom, ljubitelji RPG-a, iskušajte Valkiru prije kupnje, ostali - nemojte ni pokušavati. ⊗

**Za one koji se vole mučiti RPG-ovima, Valkira će možda biti rješenje**

### ŠTO JE TO RAGNAROK?

Iliti jednostavnije Gotterdammerung - posljednji rat svih nordijskih bogova, sukob dobra i zla u kojem svi važniji bogovi pogibaju u junačkim borbama. Ragnarok uvijek samo što nije počeo i sa suzama u očima vas obavještavam da ćemo u njem ostati bez Odina, Thora, Heimdala, Lokija i veselog društva. Nakon njihovog sukoba zemlja će potonuti u more te izroniti čista i nevina, kao rajski svijet. Neki će bogovi preživjeti, neki se nanovo roditi, a zloba i bijeda bit će nam nepoznati.





**[1]** Kud si pošo, momčino? De, sjedi i odmori... **[2]** Kariya u naletu. Ovo će mu biti treći zgoditak na utakmici, što znači da ćemo uskoro vidjeti vatromet šešira i kapa **[3]** Brz kontranapad, čini se da vratara nema spasa. Jedino što nedostaje je - pak **[4]** Ulovit će ga... neće ga uloviti... ulovit će ga... ipak neće!

# NHL FaceOff 2001

**NHL FACEOFF 2001**

proizvođač SOLWORKS
izdavač 989 SPORTS
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD
žanr SIMULACIJA HOKEJA NA LEDU
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION, PLAYSTATION2

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

## Po šesti nam put 989 Sports predstavlja svoje viđenje hokeja na ledu, tog nježnog i senzualnog sporta što ga najčešće upražnjavaju momčići krhke konstitucije i djevojačkog senzibiliteta

PIŠE Igor Ixa Milanović

Mali virtualni hokejaši iz 989 Sportsova *FaceOff* serijala doklizali su u moj TV zajedno sa svim ostalim ljepotama inačice za 2001. I mora se priznati da nakon prošlogodišnjeg debakla izgledaju i igraju sasvim pristojno. Što se dogodilo? Pa, pretpostavljam da su programeri SolWorksa napokon poslušali glas naroda i ispravili veći dio gafova, bugova i pogrešaka viđenih u *FaceOffu 2000*, što je rezultiralo izraženijom igrivošću, većim brojem opcija i ponešto boljom i glađom grafikom. Iako promjene nisu spektakularne, dostatne su da se *Faceoff* približi najboljoj od svih hokejaških simulacija - EA Sportsovom NHL-u.

### NOVE OPCIJE - NOVA UŽIVANJA

Mali su hokejaši u početku raspoređeni u trideset cjelina koje stručno zovemo - momčadi najjače svjetske hokejaške lige. Osim cjelokupnog postava NHL-a, na dispoziciji nam je i osam najuspješnijih reprezentacija svijeta. Uz već otprije poznato odigravanje ekshibicijskih utakmica ili NHL sezone, *FaceOff 2001* nudi i nekoliko sasvim novih igraćih opcija. Po prvi je put u serijalu moguće trenirati momčad, uvježbavati izvođenje kaznenih udaraca, *draftati* igrače i organizirati turnire reprezentacija, što je tako prokleto nedostajalo prošlogodišnjoj inačici. Svaka čast sjajnim i skupim momčadima NHL lige, ali nema većeg gušta od osvajanja superjakog hokejaškog turnira s omiljenom mi reprezentacijom Češke. Još kad na početku susreta odslušam intoniranje himne, oči same zasuze...

### STARA GRAFIKA - NOVO RUHO

Grafika utemeljena na pet godina starom sustavu koji može "opsluživati" samo 360.000 poligona nije i ne može biti izvanserijska. Ali je sasvim pristojna. Tijekom detaljnog *motion capture sessiona* zabilježeno je više od 150 animacija različitih hokejaških vještina što su ih programeri SolWorksa implementirali u *FaceOff 2001*. Rezultat toga su vrlo dobro i prirodno animirani likovi hokejaša i njihovo iznenađujuće glatko kretanje ili, ako baš hoćete - klizanje. *Framerate* je dovoljno visok da nam u svakom trenutku može osigurati igranje bez ikakvog trzanja ili usporavanja. Tek nešto lošije izgledaju dvorane u kojima se utakmice odigravaju i publika na tribinama kojoj nedostaje detaljnosti i prepoznatljivosti.

### NOVA PAMET

AI je popravljen, i to znatno. Glavni "krivac" za to je obnovljeni Line Manager koji u sadašnjem obliku ima 12 različitih formacija, što je za trećinu više nego dosad. Hokejaši se ponašaju kudikamo realnije i smislenije nego u prijašnjim inačicama, drže se zadanih formacija i doista igraju na onim mjestima na koja ih se postavi. Kontroliranje istih je ostalo nepromijenjeno u odnosu na *FaceOff 2000*, što znači - siromašnije no što bi moglo i moralo biti. Ni traga različitim driblinzima, okretima i trikovima kakve znamo vidjeti u EA Sportsovom NHL-u, što je ozbiljan minus u odnosu na konkurenciju. No i ovako kako je - dobro je s obzirom na ono što nam je 989 Sports servirao prošle godine. *FaceOff* se polako vraća na stare staze uspjeha u kojima je uživao prije ekspanzije EA Sportsovih hokejaških simulacija. Hoće li se vratiti na sam vrh - ovisi o njima samima. Jer, nije narod uzalud smislio: koliko para (truda), toliko muzike... ⊗

**Solidna hokejaška simulacija koja, kako bi rekli naši stari, nit smrdi, nit miriše**

**Udarac koji vrataru prođe kroz noge stručnom se terminologijom naziva - "junfer"**

**Pogledajte kako se uspješno štite vrata. Ni muha da prođe...**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 6 |
| ORIGINALNOST | 5 |
| Igrivo i solidno, što je značajan napredak u odnosu na *FaceOff 2000* | 6 |

### REVIJA NA LEDU

Pomalo je bizaran običaj hokejaške publike da igrača koji na utakmici uspije postići *hat* (hat - šešir op. a.) *trick* nagradi bacanjem šešira, kapa, šubara i svih ostalih pokrivala za glavu na teren, što se lijepo može vidjeti u *FaceOffu 2001*. Slična je dosjetka primjećena i u EA Sportsovom *NHL-u 2001*, pa me baš zanima tko je od koga posudio ideju...

**[1]** Suzuka je jedna od najomiljenijih staza svih profesionalnih vozača motora **[2]** Prevelika će vas brzina lansirati visoko do krova dvorane **[3]** Motori se voze naginjanjem u zavojima i otpuštanjem brzine. "Kočnica-gas-kočnica" ovdje na pali **[4]** *Motocross* vožnje se odlikuju predivnim eksterijerima i različitim lokacijama utrka

# Moto Racer World Tour

**MOTO RACER WORLD TOUR**

proizvođač DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

## Nastavak legendarnog Moto Racera 2 se pojavio neočekivano i bez velikih najava. Ipak, donio je nekoliko novina i postao najbolja igra žanra zahvaljujući ponajprije izostanku ikakve ozbiljnije konkurencije

PIŠE Amar Rešić

*Moto Racer* serijal već je nekoliko godina vrlo omiljen među svim ljubiteljima brzine na dva kotača ponajprije zbog prihvatljivog omjera između zabave i simulacije. Iako se i treći nastavak oslanja na arkadni pristup, čini se da su proizvođači ovaj put pokušali unijeti i malo simulacije. Posljednji je pokušaj, dakle, donio i neke rezultate.

### DIGITALNA ANALOGIJA

Motosimulacije su oduvijek predstavljale izazov pred kojim su padali i najbolji programeri. *Moto Racer* i *Moto Racer 2* su bile vidne arkadice, a *Castrol Honda Superbike* je silno želio postati simulacijom, no to mu nije uspjelo. Slično se dogodilo i sa *Superbikeom 2000*, konverzijom istoimenog PC-naslova, koji je prošao gotovo nezapaženo. *Moto Racer World Tour* ispravlja većinu pogrešaka svojih prethodnika i napokon unosi IGRIVOST u žanr koji je dosad s punim pravom bio optuživan za njeno nepostojanje. Naime, osim dviju uobičajenih klasa, motora za utrke te *motocrossa*, *MRWT* donosi i mogućnost vožnje po otvorenim cestama, vožnje *dragster* utrka, *freestyle* vožnju te *trial* natjecanja. Najviše treba pohvaliti upravljanje koje je poboljšanom podrškom za analogni kontroler ponudilo zavidnu razinu igrivosti, no time gotovo u cijelosti isključilo mogućnost uporabe klasičnog, digitalnog kontrolera. Prije nego li se itko odluči za igranje *MRWT-a*, trebao bi, ako već nije, nabaviti dotični uređaj jer će mu za ovu igru dobro doći.

### STO, DVJESTO, BOG ZNA...

Igra teče u *hi-resu*, na visokom broju fps, a izvođenje je glatko i bez trzanja. *Pop-up* je izbjegnut mudrim korekcijama nagiba staza, tako da se udaljeni zavoji ne vide samo zato jer su niže od početnog pravca kretanja. Naravno, riječ "world" iz naslova upozorava na globalni karakter igre koji je itekako vidljiv jer se DSI ovaj put odlučio na kupnju licenci koje su mu omogućile korištenje pravih staza. Tako ćemo svoje vozačke sposobnosti moći iskušati po stazama SachsenRinga ili Suzuke (klasa "jurilica"), kao i po poznatim *motocross* stazama poput Isle of Man. Cestovne jurnjave će se odvijati diljem svijeta, dok će se *trial* natjecanja održavati u virtualnim inačicama pravih dvorana. Jedino nije jasan izostanak licenciranih motora, no čini se da novac EA Sportsa pogubno djeluje na svakog tko bi se uopće usudio napraviti igru s tematikom sličnom njihovim naslovima. Stoga svi motori u igri neodoljivo podsjećaju jedni na druge, razlikuju se samo po bojama oklopa. Pohvalno je što se namještanja postavki osjete na voznim svojstvima koja mogu biti odlučujuća za uspjeh u utrci.

*Moto Racer Word Tour* sigurno je najbolja simulacija vožnje motora na PS-u iako se o pravoj simulaciji ne može govoriti. Skori izlazak novog *Castrol Honda Superbikea* i *EA Sportsovog Superbikea 2001* možda će donijeti napretke u žanru iako nam prošli nastavci tih igara ne ulijevaju baš previše nade. *Ducatti Challenge* će biti zabava za sve one koji od motora traže povremeni užitak, tako da će MRWT još neko vrijeme ostati na poziciji najboljeg. ⊗

**_Motocross_ utrke pružaju gotovo najzabavnije trenutke vožnje ikad viđene na PlayStationu**

**Prelazak preko mostića na jednoj od staza. Malo, ali slatko zadovoljstvo vožnje**

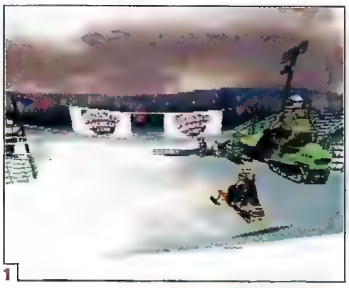
**Brda u pozadini se miču zajedno s vašim pravcem kretanja, dobrodošla novina u stvaranju osjećaja prostornosti**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Neka ljubitelji motora slobodno dodaju još dvije ocjene konačnom zbroju | 7 |

**SAMO ZA MANIJAKE**

Oni vrlo sigurni u svoje vozačke sposobnosti mogu pokušati voziti iz pogleda s upravljača. Izvrsno nacrtan, s palcima koji se miču kad pritišću spojku, taj pogled predstavlja najbolji način za potpuno uživljavanje u vožnju i podiže razinu potrebnog znanja/iskustva/sreće za sto posto. Što i nije tako loše znamo li da se za pravi doživljaj često treba i poprilično potruditi.



**[1]** Osim *cross coutryja*, moguće je voziti i prave projektirane sno-staze **[2]** Dugačkih i atraktivnih skokova neće nedostajati **[3]** Na sno-stazi svaka je utrka borba na život i smrt, a crta između pobjede i poraza je vrlo tanka **[4]** Gotovo je svaka završnica vrlo napeta pa za nju treba sačuvati koncentraciju

# Polaris SnoCross

**POLARIS SNOCROSS**

proizvođač VATICAL ENTERTAINMENT
izdavač VICARIOUS VISIONS
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC-US)
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Zimska idila. Uskoro će ovdje sve kuhati od akcije

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Iznenađujuće zabavna, pogotovo u multiplayer modu, iako sudjeluje samo još jedan protivnik. Nije preteška i dobra je razbibriga za sat-dva igranja | 7 |

## Bruum, hoop, bruum, hoop, brumm, brrumm, brrumm, uh, k vragu, al' me prešišao, brže, brže, bržeeeeeeee... PIŠE Tomislav Tomašić

Eda, ljeto je završilo, a jesen počela. Što nam zima bude bliža, proizvođači će nas sve više zatrpavati različitim *snowboardima, snocrossovima,* skijanjem i ostalim pumpačima adrenalina tematski vezanim uz snijeg i snježne radosti.

### SVAKI JE POČETAK TEŽAK

Vicarious Visions se požurio s izlaskom svog prvog PS naslova, bar što se tiče zime, ali je inače u debelom zakašnjenju jer PS kakvog poznajemo danas nije više glavna preokupacija proizvođačima softvera. Imajući, pak, u vidu da se dosad bavio samo igrama za PC i Game boy, uradak mu i nije toliko loš. Dapače, dosta je dobro svladao grafičke mogućnosti PS-a i ponudio nam uglavnom sve ono što u današnje vrijeme možemo vidjeti u takvom tipu igara, izuzevši, naravno, vladare žanra, Codemasters i Neversoft, koji su uvijek korak dalje od konkurencije. Budžet im očito nije bio baš velik, a trošenje im je sigurno diktirao Polaris kao proizvođač *sledova* (stručni naziv za snježnu jurilicu na kojoj se vozikate) jer igra nema klasičnu FMV sekvencu, nego pomalo zaboravljeni digitalizirani uvod na kojem dominiraju *sledovi* akcija. Ni sama igra ne nudi mnogo toga na izbor, ali ono što ima nije za baciti.

### ZAIGRAJMO NA SIGURNO

Proizvođači nisu pokušavali izmišljati "toplu vodu", obzirom na spomenuto neiskustvo na PS teritoriju, nego su se držali utabane staze. Tako je glavni izbornik jednostavan, što u neku ruku i nije loše želite li se na brzinu poigrati.

### Naučite sve prečace na stazi pa pozovite prijatelja da ga bacite u "bad"

Ovdje se nećete mučiti beskrajnim *set-upiranjem*, nego ćete odabrati *single* utrku, turnir ili instant-akciju, a potom još samo model vozila koja se međusobno razlikuju po brzini, akceleraciji, upravljivosti i stabilnosti, i to je to. U 4 turnira utrkujete se na 10 dostupnih staza koje se otključavaju jedna za drugom završite li ih kao pobjednik, tj. na prvom mjestu. Tad ih je moguće koristiti i u *single eventu*. Pobjeda na turniru donijet će vam mogućnost izbora između novih modela *sledova* (2000., 2001. godina). Treba spomenuti da je svaki model moguće poboljšati, a poboljšanja ćete osvajati pobjeđivanjem na utrci ili izvođenjem ekshibicija za vrijeme skokova. Vidjet ćete, za jednog početnika, sasvim solidnu *hi-res* grafiku koja se vrti u pristojnom broju FPS-a iako su teksture sa strane mogle biti bolje. Staze su zato dosta dugačke i prepune prečaca pa ćete morati nekoliko puta voziti da biste vidjeli gdje se može najbolje i najbrže proći, što produžava igranje. Igra je idealna za *hakl* s prijateljem i pobjedu uz nevinu opasku: "Pa za ovaj prečac ni ja nisam znao". Zvukovi u igri su također dosta dobri iako ih nema previše, a dominira, naravno, zvuk motora. Tu je i techno-glazba kojoj se možete prepustiti prema vlastitim glazbenim sklonostima. ⊗

### RAZBIJ SE UŽIVO

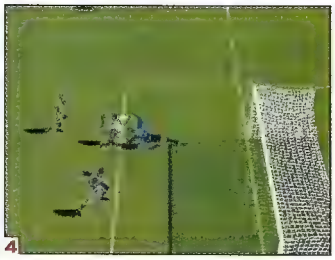
Polaris je respektabilna tvrtka na području proizvodnje *sledova* koja se svake godine želi što više približiti korisnicima kojih, bez sumnje, nema malo, što se vidi i po uloženom trudu. Prošle su godine tržištu ponudili Gen II liniju koja nije donijela ništa osim kozmetičkih zahvata, no modeli za ovu godinu podrazumijevaju niz značajnih mehaničkih promjena koje znatno mijenjaju performanse *sledova*. Sve one koje zanima ovaj iznimno atraktivan ali skup sport te Polarisova nastojanja da nam ga učine što atraktivnijim neka posjete adresu: http://www.offroad.com/snowmobile/project/2000Polaris/2000Pol.html

### Brzina i beskompromisnost jedini su put do uspjeha

1

2

3


4

**[1]** Jeffers nam demonstrira svoj raskošni talent i besprijekornu tehniku **[2]** Situacija tipična za FA Stars 2001. Napadač sam ko duh, a obrana na produženom godišnjem odmoru **[3]** Vratar je u FA Stars 2001 čovjek koji se doslovno - oteo kontroli **[4]** Povlačim sve negativno što sam rekao o vratarima. Ovaj je upravo spasio siguran zgoditak. Od stopera ionako nikakve koristi

# The F. A. Premier League Stars 2001

***The F. A. PLS 2001* je od svih dosad odigranih nogometnih simulacija najbliži osvajanju "laskave" titule najgoreg virtualnog nogometa godine** PIŠE Igor Ixa Milanović

| THE F. A. PLS 2001 | |
|---|---|
| proizvođač | EA SPORTS |
| izdavač | EA SPORTS |
| inačica | PAL |
| datum izlaska | U PRODAJI |
| žanr | NOGOMETNA SIMULACIJA |
| broj igrača | 1-4 |
| platforma | PLAYSTATION, PC |

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

**Čuj, sudac, onda bu onak kak smo se dogovoreli, ne? Mi bumo se tu i tam hitili a ti samo fučkaj za penal i lova ti je v žepu**

| MIŠLJENJE | |
|---|---|
| IGRIVOST | 3 |
| ORIGINALNOST | 3 |
| Samo tri riječi: nogometna noćna mora! | 3 |

Na samom početku jedno važno upozorenje: prošlogodišnja je nesretna EA Sportsova nogometna simulacija nazvana *F. A. Premier League Stars* dobila legitimnog nasljednika za dvijetisućitu! Toliko je loš da sam prisiljen napisati iduću tvrdnju: *The F. A. Premier League Stars 2001* je najgori virtualni nogomet što sam ga u posljednjih nekoliko godina imao (ne)priliku zaigrati! Pa sad vi čitajte dalje ako imate dovoljno hrabrosti!

## PADAJU ZVIJEEEEZDE...

Žalosno je što se u nepreglednom moru lošeg potpuno utopilo nekoliko inovativnih i zanimljivih opcija koje nam FA2001 nudi. Sustav ocjenjivanja zvjezdicama patentiran u prošlogodišnjoj inačici igre doista pruža izrazitiju natjecateljsku dimenziju i blagi upliv *managerstva* u cijelu priču, ali nakon što pokupujete najbolje nogometaše s transfer-liste i zarađenim zvjezdicama "nabrijete" postojeći igrači kadar, čar i zanimljivost se naglo izgube. Cilj je ispunjen, vaši nogometni "ubermenschi" pobjeđuju konkurenciju bez problema... i što dalje? Zanimljivom bi se mogla pokazati opcija u kojoj obje momčadi prije međusobne utakmice u zalog povoljnog rezultata "ulažu" po jednog nogometaša, a ona koja bude poražena morat će ga ustupiti pobjedniku! Imate li izrazito loš dan - pripazite! Na taj biste način mogli ostati bez cijele mukotrpno stečene i "nabrijane" momčadi! Novina je i svojevrsna oklada u utakmicama protiv računala prije kojih vam se nudi udvostručenje uloženih zvjezdica u slučaju ispunjavanja unaprijed određenih zadaća (*hat trick*, dva "star zgoditka" i sl.) ili gubljenje cijelog uloga uslijed neuspjeha u izvršavanju istih.

## DOBAR DAN, TUGO

Gotovo sve ostalo je u FA2001 neshvatljivo loše i nedorađano, pogotovo kad se zna da igru potpisuje EA Sports. Grafika izvučena iz naftalina bi možda mogla proći da je FA2001 objavljen prije pet godina, ali danas ne! Beskrajno nizak framerate, trzave i neoriginalne animacije, vrlo sumnjive simulacije vremenskih uvjeta (vrhunac gluposti je iznenadna grmljavina i sijevanje usred utakmice), publika na tribinama koja neodoljivo podsjeća na likovni uradak prosječnog trogodišnjaka, lica nogometaša nalik kukcima iz najgorih noćnih mora... prestrašno! Prestrašna je i umjetna inteligencija u igri! Nemoguće je manualno uključivati igrače bez lopte. Umjesto vas to čini "pametno" računalo, pa će vam u obranu najčešće trčati nogometaši sredine terena, dakako - bezuspješno! Gdje su u tim trenucima stoperi? Ne pitajte me jer je teren iznimno nepregledan, radara nema, kut kamera neuporabljiv, pa obranu najčešće ugledate tek kad se lopta zakoprca u mreži vašeg nes(p)retnog vratara. 'Biseri' poput utrčavanja napadača u zaleđe, nemogućnosti sprječavanja zgoditka iz kornera, suludih vratara koje uopće ne možete kontrolirati, potpune neporabljivost većine driblinga i trikova samo su "šlag na torti" neigrivosti i općeg kaosa u FA2001. Komentari utakmica se svode na već tisuću puta izgovorene fraze iz nogometnog rječnika, koje se i prečesto ponavljaju. Sve jedno gore od drugog! Ipak, najgore tek slijedi! Čini se da ću se morati suočiti s najstrašnijom od svih činjenica: *F. A. Premier League Stars* se polako ali sigurno pretvara u EA Sportsov serijal! Drugi nastavak je katastrofalan, što li će tek biti kad objave treći... Brrr, već se sad pribojavam situacije kad mi Dario za nešto manje od godinu dana hladno kaže "Ixa, stigao je FA2002.!" ⊗

**Vjerojatno najgora i sasvim sigurno najnedorađenija igra koju je EA Sports ikad objavio!**

## BUDI SE ISTOK I ZAPAD

Jedinstveno sam nogometno iskustvo doživio pri postizanju svog prvog FA2001 zgoditka. Lopta se koprca u mreži. Muk. Animacija veselja strijelca i pripadajuće mu nogometne družine. Muk. Tribine spavaju. Sekunde teku. Muk. Igrači trče prema centru. Odjednom se svi poput uspavanih ljepotica bude. Publika više: "Uaaarghh!", komentatorima Cliveu i Andyju se iznenada pale svjećice pa i oni primjećuju da se na terenu nešto zbiva i uzvikuju: "Goooaal!! It's a goooaal! Bla bla bla..." Nesinkroniziranost i šlampavost najgore vrste!

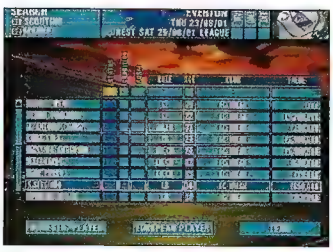
[1] Oooopala - lob udarac i zgoditak. Potez dostojan CNN-ove rubrike "play of the day" [2] Manuel Rui Costa u Evertonu? Dajte, molim vas... [3] Pogled na tablicu Premier League ili prve engleske nogometne lige, nažalost, i jedine prve lige zastupljene u *Football Manageru 2001* [4] Prepoznatljivost FIFI-inog grafičkog enginea nije promakla iskusnom oku

# Football Manager 2001

**FOOTBALL MANAGER 2001**

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNI MENADŽER
broj igrača NOGOMETNI MENADŽER
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card



Iako je moguće trenirati samo engleske momčadi, možete obaviti transfer igrača iz cijelog svijeta

Upravo smo se uključili u izravan prijenos utakmice prve engleske lige u kojoj se večeras sastaju Everton i Tottenham...

**MIŠLJENJE**

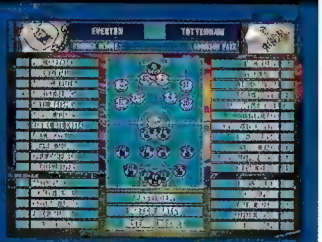
| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 6 |
| ORIGINALNOST | 5 |
| Što reći? Imate li PC, igrajte računalnu inačicu Football Managera | 6 |

## Oduvijek sam želio biti trener jake i tradicijom bogate europske nogometne momčadi. Ako to ne mogu postati u stvarnom životu, pokušat ću u virtualnom svijetu. Ali ne u Football Manageru 2001!

PIŠE Igor Ixa Milanović

Zavidim vlasnicima PC-ja, bar kad su managerske simulacije u pitanju. Zašto? Nakon što sam se naužival igrajući računalnu inačicu Football Managera 2001, u ruke mi je dospjela njena konverzija za PlayStation. Razlike između njih su gotovo zaprepašćujuće. Deset najjačih europskih liga s PC-ja zamijenile su sada četiri engleske. Nedopustivo mala i siromašna ponuda! Očito je da je tržišni cilj EA Sportsa ponovno bila otočka populacija zaljubljenika u nogomet. Mnogo je truda uloženo u ažuriranje sastava momčadi Premier League i igrača u njima, ali se na tome stalo. Jer, pogledamo li nogometaše nižih engleskih liga i one iz ostatka Europe, doći ćemo do vrlo zanimljivih spoznaja. Pokušate li, primjerice, u svoju momčad dovesti Roberta Baggia, morat ćete za taj "luksuz" izdvojiti nevjerojatnih 42 000 funti. Prava rasprodaja! Veselje će ubrzo splasnuti kad uvidite da je Zlatni repić u FM-u 2001 ocijenjen kao igrač prosječne nogometne tehnike i znanja! Molim vas lijepo, mislimo li na istu osobu? Transfer-ljestvice obiluju sličnim procjenama koje nemaju veze s realnošću. Ipak, najtragičniji gaf u FM 2001 tiče se izgleda nogometaša tijekom gledanja "prijenosa" utakmica. Naime, nije neoprostivo vidjeti igrače, u odnosu na realnost, s pogrešnom bojom kose, frizurom, visinom ili tjelesnom konstitucijom. Ali pogriješiti boju kože, e, to već graniči sa šlampavlukom! Šteta je što takvi detalji bodu oči i kvare ukupan dojam jer je samo gledanje susreta u 3d modu doista dobro i zanimljivo. Isti je utemeljen na prepoznatljivom FIFA-inom grafičkom engineu i odlikuje se velikom preglednošću terena i igrača, a iznimno se korisnom pokazala mogućnost mijenjenja formacije momčadi i načina igre za pojedine nogometaše na travnjaku u svakom trenutku utakmice. Postavke koje na taj način namjestite odmah su vidljive na terenu i imaju izravan uticaj na način igre vaše momčadi. Komunikacija sa suradnicima, skautima i svim ostalim personama vezanim uz vaš nogometni uspjeh odvija se dopisivanjem i izmjenom informacija putem e-maila. Elektroničkom poštom možete čak i kupovati ili prodavati igrače. Eto kamo nas je dovela ta moderna tehnologija! Valja pohvaliti i odličan trening manager, kao i postojanje omladinske škole koja će vas, uz postojan i kvalitetan rad, opskrbljivati dobrim i sasvim besplatnim mladim igračima. Izbornici u Football Manageru su pregledni i jasni, ne obiluju brojnim, nerijetko frustrirajućim podizbornicima. Njihovo je pregledavanje elegantno i doista dobro prilagođeno Sonyjevom *joypadu*. Na kraju ću vam priznati da sam nakon igranja FM 2001 ostao pomalo zbunjen. Očito je da je riječ o igri u koju je uloženo dosta truda i vremena, igri koja će vas na trenutke istinski oduševiti. No isto je tako neosporno da vrvi nelogičnostima i pogreškama kakvih u kvalitetnoj managerskoj simulaciji ne bi smjelo biti. ⊗

### EA SPORTS VS. EVERYONE ON EARTH!



Ah, da. Zaboravih napomenuti, FM 2001 ima ekskluzivno pravo uporabe imena momčadi, igrača i klupskih dresova engleske Premier League. To u prijevodu znači da ćete u igrama nogometne tematike koje ne potpisuje EA Sports najčešće nailaziti na pojmove kao što je Premier division. Riječ je, dakako, o najjačoj otočkoj ligi koja je uslijed nedostatka potrebnih licenci morala biti preimenovana, jer bi u protivnom sudovi imali pune ruke posla. U korist kanadskog magnata, naravno!

**LMA Manager se zasad ne treba bojati konkurencije. Još uvijek je jedan, jedini i - najbolji**

1

2

3

4

**[1]** Go, Johny, go, s ovom brzinom neću dugo biti prvi **[2]** *Sori*, malo sam ga pogurnuo, pa dobro, ne moraš odmah skakutat **[3]** Romantično stiskanje uza zid s mjesečinom u pozadini **[4]** Eh da, i onda ti se destruktivnost i vraća...

# NASCAR 2001

**NASCAR 2001**

proizvođač BLACK BOX GAMES
izdavač EA SPORTS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AUTOMOBILSKA SIMULACIJA
broj igrača 2
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

Eto vidiš kako radi bolja izlazna

Pogled iznutra nije loš, samo nedostaje osjećaj brzine

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 7 |
| ORIGINALNOST | 8 |
| Nova sezona, stari EA - znamo mi već sve te fore... | 8 |

**Najviše volim formulu u nedjeljno poslijepodne. Blagougodno punjenje želuca rezultira izležavanjem ispred *telke*, a zvrndanje bolida i naši vrsni komentatori uvijek me odvedu u umirujuću dolinu snova...**

PIŠE Danijel Reškovac

**Onda me na prošloj utrci u Indianapolisu naš dobroinformirani komentator iznenadio jednom činjenicom: na istoj toj ovalnoj stazi Amerikanci u svojim NASCAR *pilama* preuzimaju prvo mjesto u prosjeku 150 puta po utrci! Prije utonuća u san obećao sam sebi da moram vidjeti taj NASCAR. I gdje ćeš bolje prilike od novog uratka Electronic Artsa.**

Čak i da nema njihovog natpisa koji se pojavljuje na svakom ekranu, od početka bismo znali da je riječ o njihovom proizvodu. Uvodna scena, izbornici, sve je napravljeno u već poznatom ulaštenom EA stilu. U odnosu na prošli nastavak (onaj od prekjučer), vidi se poboljšanje grafičkog *enginea* i bolidi izgledaju lijepo, ko uskrsna jajca, baš kako Ameri vole. U novom izdanju NASCAR-a, EA se pobrinuo za sve vozače i staze. Ne sviđa li vam se neki od njih 39 (klempav, nosat, bubuljičav...), napravite novog. Na 34 izvorne staze odmjeravat ćete snage s protivnicima, a u opcijama su i *fantasy* staze, kao i neke *road*. Osim *quick racea*, na izbor vam je i puna sezona, pola sezone (s *fantasy* stazama ili bez njih) i *superspeedway shootout*. Za one kojima je dosadno kružiti po ovalima, tu je i *road* sezona s nešto zanimljivijim stazama. U NASCAR svijet ući ćete na tri nivoa težine, što je i više nego dovoljno da mase budu zadovoljne, od početnika pa do veterana. EA se hvali i poboljšanom umjetnom inteligencijom, tako da svaki vozač ima svoj stil vožnje. Nažalost, teško ćemo provjeriti tu činjenicu jer od njih 39 poznajemo samo dvojicu-trojicu, i to po imenu.

## LIJEPO, LIJEPO, AAAAUUUOO, ZZZZZZZZZ...

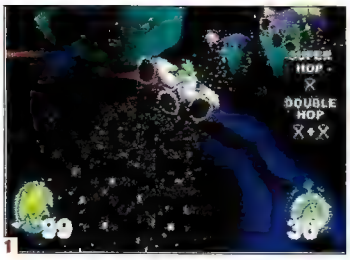
Kad napokon dođete na stazu, iznenadit će vas *setup* u kojem možete namjestiti svašta, čak i količinu goriva s kojom se ulazi u trku. Dobro, nije baš kao u GT-ju, ali je zadovoljavajuće. U utrci bit ćete ili bog ili zadnje potrkalo kojeg svatko očeše u prolazu, ovisno o nivou težine koji ste odabrali. Važno je uhvatiti pravilnu ulaznu i izlaznu liniju iz zavoja i problema ne bi trebalo biti. Na težim nivoima pazite kako se ponašate prema drugima jer će se staza začas pretvoriti u bojno polje gdje vam momčadski kolega vozača kojeg ste izgurali može prirediti velike nevolje. Automobili se ponašaju malčice sporo i nezgrapno, što se najviše vidi u *road* utrkama. Klasične ovalne staze ne pate od prevelikog *pop-upa*, ali to ovdje zbog njihove jednostavnosti i nije neka mudrost. I EA je uhvatila moda "probijanja sunca kroz oblačiće" pa će vas na svakom krugu čekati udarajuća svjetlost, a vi ćete onda reći "Vaauuu, koja graaafiika", i tako to. Što se tiče same vožnje, više ćete se napatiti u *road* sezoni utrka koja izvođenjem podsjeća na *Need For Speed*.

## Ajme, kol'ko statistika..

I sada se opet postavlja pitanje: Čemu sve to - lijepe staze, dobra grafika, zadovoljavajuće ponašanje automobila na stazi, more statistika u kojemu ćete se utopiti...? NASCAR je sigurno zanimljiv američkoj publici i vozačima, ali mene je i vožnja minimalnih 6 krugova uspavala. Možda su *road* utrke ovdje jedini izazov, ali čemu kad imamo TOCA-u? NASCAR 2001 je solidna igra u EA-stilu koja će zadovoljiti široke narodne mase, od ljubitelja arkade do *fanova* zabavne simulacije, ništa više, a ni manje. ⊗

**STAZE I BOGAZE**

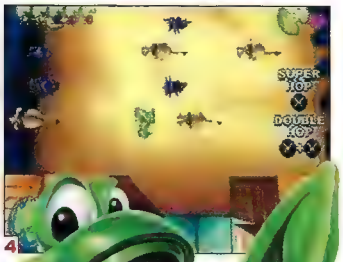
U igri postoji 18 službenih NASCAR staza: Daytona, Atlanta, California, Charlotte, Bristol, Darlington, Homestead, Indianapolis, Las Vegas, Martinsville, Michigan, North Carolina, Phoenix, Pocono, Richmond, Sears Point, Talledega, Texas i Watkins Glen. Po prvi put Daytona se može voziti i na 500 krugova! Kakva li je tek to uspavanka...



1

2

3



4

**[1] U jednoj ćete misiji s Frogijem poletjeti i u svemir [2] Uhvati ritam, uhvati ritaaaaaaaaaaaa... [3] Za ljubitelje *haloweena*, malo bučica u glavu [4] Ovako izgleda cesta u novom *Froggeru*. Pazite da vas ne pogazi neka kreatura**

# Frogger 2

**FROGGER 2**

proizvođač INTERACTIVE STUDIOS
izdavač HASBRO INTERACTIVE
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD
žanr ARKADNA PLATFORMA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card
Dual Shock Analog

**Simpatični uvodni izbornik. Skačući izaberite željenu igru**

**Naravno, ima tu i skrivenih nivoa**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 8 |
| ORIGINALNOST | 7 |
| Klasična platforma. Još kad bi imala multitap podršku | 8 |

## Žaboljupci, pozor! Reinkarnacija legendarnog žapca je ponovno s nama, ovaj put u 3D inačici, ali ima tu nešto i za starije igrače...

PIŠE Danijel Reškovac

**Sjećate li se, dragi naši (mame i tate), vremena s početka osamdesetih kad smo visili ispred igraćih uređaja i trošili tone kovanica na različite *Invaderse*? Sjećate li se gužve i dugačkih redova? Starci su stajali u onima za kavu i deterdžent, a mi smo se gurali da bismo ugrabili koju partiju *Invadersa*. Kad se nikako nismo mogli probiti do *Invadersa* i *Pacmana*, priliku za ispucavanje tražili smo u Konamijevom žapcu. Taj je stroj uvijek bio nekako po strani, u uglu igraonice, tek onako, igrica za curice, ali u nedostatku boljega i na njem smo izdašno trošili džeparac.**

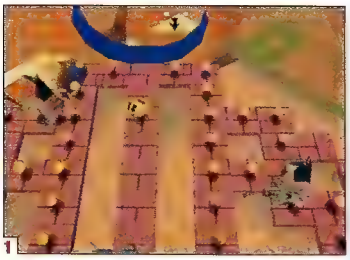
Jednostavna igra, žabu moramo prevesti preko ulice, a igriva do nebesa. Prijateljica mi se jednom požalila da je poslije seanse *Froggera* na parkiralištu skakutala između automobila i tražila najprikladniji put između njih. Poslije se odvažila i isto pokušala na autocesti. Na rehabilitaciji u Krapinskim toplicama još uvijek je igrala džepnu inačicu *Froggera*. Eto što je žabomanija! Doduše, *Frogger* je već doživio premijeru na PlayStationu prije godinu i pol. Iako ga je kritika popljuvala, igrači su se opet uhvatili na ljepilo, tako je ušao na Sonyjevu *greatest hits* ljestvicu i prodao se u još milijun kopija. Ludilo! Novi Hasbrov *Frogger* donosi nam još bolju 3D grafiku, glazbu i izgled koji na prvi pogled govori "samo za one ispod 12". Ma nemoj!

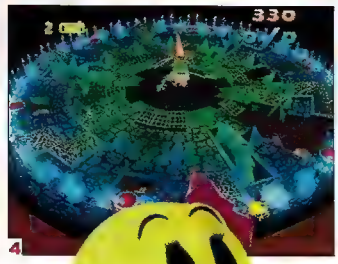
Već prvi pogled na izbornik smješten na bari govori nam što sve ovogodišnji *Frogger* nudi gladnom publikumu. Glavnu igru (*story*), *arcade mode* u kojem je moguće nabijati vremenske rekorde prijeđenih nivoa u glavnoj igri i njegovo veličanstvo - *multiplayer*. Jooooj, odmah bismo ondje... No, reda radi reći ćemo nešto i o glavnoj igri, i to brzo. U prvom ćete treningu naučiti sve što morate znati o upravljanju. Skakutanje, skakanje i plaženje jezičine u potrazi za slasnim mušicama. Zadatak je spasiti *baby froggove* i usput pokupiti sve novčiće, ma čista arkadetina. Zeleno, šareno, ponekad dobro dođe kao pravi odmor od "ozbiljnih" igara. Klasična i lako svidljiva platforma možda i nije za one slabijih živaca, ali sve nas to vraća u prapočetake pa 5745 umiranja po nivou za pravedni cilj i nije previše. Pokupite li sve novčiće, u *multiplayeru* dobivate bonus-nivoe. Isplati se pomučiti. Okej, dobro, riješili smo i to. A sada ono pravo, prebacujemo se u *multiplayer*, biramo likove za dvojicu igrača i jedan nivo. Neki su 3D utrke u kojima je važno prvi stići do cilja, dobro, to preskačemo, makar nije loše, i biramo klasičnu staru 2D cestu preko koje moramo prijeći prije protivnika i skupiti bebaće na drugom kraju da bismo pobijedili. Jaoj, uživancije! Posebni je užitak skočiti na protivnika i *spljeckati* ga tako da se ne može pomaknuti, a onda u posljednji čas skočiti i prepustiti ga nadolazećem kamionu. Tu su još i klasične igre zmija i okruživanja protivnika te glavno razočaranje - nema *multitapa*, nema više od dvojice igrača. Pa kako su mogli?! Pih, a tako smo se nabrijali... ⊗

**Kupite je klincima, otmite im *joypade* i po kazni ih pošaljite u krevet**

### NEKAD I SAD

Eto, tako je to nekad izgledalo. Imaš automat, fino sjedneš i *haklaš*. Još je bolje kad ti netko popali stolicu - zato generacije novih mama i tata imaju proširene vene.





**[1]** Protivnici s obje strane - lijevo ili desno, pitanje je sad? **[2]** Teleporti vas znaju baciti blizu neprijatelja - budite spremni na brzu reakciju **[3]** Vatra i lava nisu dobre za ten malih žutih loptica pa ih izbjegavajte po svaku cijenu **[4]** Bossovi su, naravno, standard svih platformskih i arkadnih igara, tako da ih nije poštеđena ni gospođa Pac-Man

# MS PAC-MAN MAZE MADNESS

## Pac-Man, jedina igra za koju sam siguran da je ne treba predstavljati, odsad i na PlayStationu

PIŠE Berislav Jozić

**MS PAC-MAN: MAZE MADNESS**

| | |
|---|---|
| proizvođač | NAMCO |
| izdavač | SCEE |
| inačica | PAL |
| datum izlaska | LISTOPAD |
| žanr | PLATFORMSKO - LOGIČKA |
| broj igrača | 1-4 |
| platforma | PSX |

Memory Card · Dual Shock · Multi tap

**Zmije različitih oblika bile bi mnogo opasnije da su pametne i slijede vas, kao što to čine duhovi. Budući da se kreću po zacrtanoj putanji, protivnici su koje je lako izbjeći**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 6 |
| ORIGINALNOST | 8 |
| Loša preglednost glavna je zamjerka ovoj vrlo zabavnoj igri | 7 |

Sa stažom većim od 20 godina, Pac-Man je postao jedno od svjetski poznatih imena vezanih uz videoigre pa mu nije potrebna ni najava ni opis. Gutanje žutih kuglica ovaj put preuzima gospođa Pac-Man koja ulazi u 3D svijet labirinata ne bi li spasila otetog profesora i prelijepu princezu iz ruku zle vještice. Malo je mlađa od muža - prvi se put u igri pojavila 1981., a ova vam igra pruža mogućnost da vidite i originalnu verziju.

Njeno modernije izdanje, koje čini glavninu igre, vodit će je kroz 4 svijeta podijeljena u nivoe s različitim temama, naravno, popločane žutim kuglicama i nastanjene duhovima (za one koji žele znati više, originalna imena duhova od prije 20 godina su: Akabei, Pinky, Aosuke i Guzuta, a na engleskom su se momci zvali: Blinky, Pinky, Inky i Clyde) te njihovim pomagačima.

Kao što je to oduvijek bilo, završetak nivoa ovisi o vašoj uspješnosti skupljanja žutih kuglica, ali ćete, uz papanje i izbjegavanje duhova, morati rješavati i logičke probleme u obliku prekidača za vrata i elektronskih zapreka, ključeva za barijere, blokova koje možete gurati, kutija koje eksplodiraju i slično. Dodatak takvih elemenata pretvorio je tu, u osnovi, platformsku igru u mješavinu platformske i logičke, što će zaintrigirati mnogo veću dobnu skupinu igrača.

Da bi ipak bio očuvan stari Pac-Man osjećaj, u igri ćete rabiti samo gumbe za kretanje, a zadržano je i osnovno pravilo svih Pac-Mana da se po terenu očišćenom od kuglica krećete 20% brže, što je prijeko potrebno za izbjegavanje protivnika. Novina je mogućnost igranja udvoje, utroje ili učetvero, i to na tri različita i vrlo zabavna načina. Nažalost, loša preglednost 3D svijeta i njegova pretrpanost detaljima smeta multiplayer igranju i gotovo ga onemogućava ako igrate na manjem TV-u ili monitoru. Isti se problem, ali nešto manji, javlja i kad igrate sami. Na kraju, igru mogu samo preporučiti svim Pac-nostalgičarima i onima kojima se igra zabavna platformska ludorija. ⊗

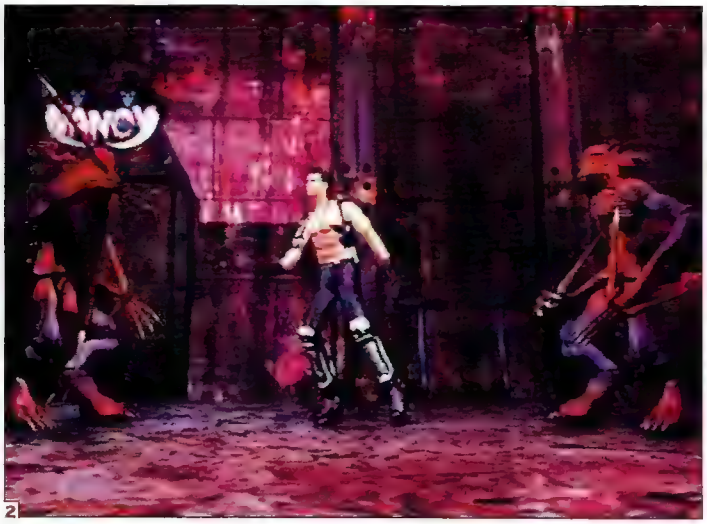
**Prepuna logičkih problema i brze akcije, ova je igra dosad najbolji Pac-Man na PlayStationu**

## VIJESTI IZ POVIJESTI

Vjerovali ili ne, Pac-Man se zapravo trebao zvati "Puck Man", o čemu svjedoči i slika - testna inačica reklamnog plakata za prvu igru. Razmišljajući o tome u kakvu bi ga prostu riječ pretvorili Amerikanci skloni grafitima, Japanci su odustali od tog imena.

Naime, riječ je o arkadnom stroju koji je Namco napravio davne 1980. Osmero je ljudi radilo na igri 15 mjeseci, četvero na izradi softvera i četvero na izradi hardvera. No, isplatilo se. Pac-Man arkadni stroj samo se prve godine prodao u više od 100 000 primjeraka i tako postao najprodavaniji u povijesti - taj broj nisu prestigli ni megahitovi Street Fighter 2 i Tetris. Namco procjenjuje da je originalni Pac-Man dosad (tijekom 20 godina) odigran više od 10 milijardi puta.

Za kraj još dvije zanimljivosti - Pac-Man je nastao kad je Namcov dizajner Tohru Iwatani vidio pizzu s izrezanim dijelom, što mu je dalo ideju za izgled glavnog lika, a ime Pac-Man toliko je usađeno u svjetsku kulturu da su ga čak preuzeli i poslovni krugovi. Tako se obrana kompanije od preuzimanja neke druge kompanije kupnjom većinskog udjela u njoj zove Pac-Man obrana.



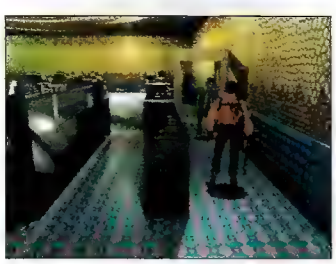
**[1]** Dosadila mi je plava kosa pa sam se malo obojao u crveno. Kako ti se sviđa? **[2]** Give it to me baby, a-ha, a-ha **[3]** Čuj mala, 'oćemo u tvoj stan ili u moj? **[4]** Anybody care for bullet or something?

# Countdown Vampires

| COUNTDOWN VAMPIRES | |
|---|---|
| proizvođač | BANDAI |
| izdavač | K2C |
| inačica | SURVIVAL HOROR |
| datum izlaska | NTSC-US |
| žanr | LISTOPAD (NTSC-US) |
| broj igrača | 1 |
| platforma | PSX |

Memory Card · Dual Shock

Na početku imate samo ovaj bijedni pištoljčić s uspavljujućim strelicama



Kad mu smjestim sačmu u pluća, više neće prolaziti kroz detektor za metal

| MIŠLJENJE | |
|---|---|
| IGRIVOST | 6 |
| ORIGINALNOST | 6 |
| Nije to toliko loša igra, ali ako vam se baš igra *survival horor*, odigrajte još jednom bilo koji *RE* ili *Silent Hill*, a borbu protiv vampira ostavite drugima | 6 |

## Vampiri za doručak, vampiri za ručak, vampiri za večeru... (vampiri za užinu?)

PIŠE Tomislav Tomašić

**Zašto i mi ne bismo pokušali? - zasigurno su se upitali u Bandaiju i potom odlučili izdati još jednu igru u kojoj nema baš ništa originalno, ali se temelji na već provjerenom receptu kako uzeti *lovu* na PS-u za "survival horor". No, uradak kuće Free Cloud prilično je slab pa igračima preporučujem: "Ljudi, stiže nam još jedan loš plagijat." Ipak, obzirom da će iz takvog provjereno zanimljivog žanra teško izaći potpuno loša igra, ni CV nije promašaj, ali je mogao ponuditi daleko više. Ovako je ispalo da su u cijelosti kopirali *Resident Evil*, ubacivši jedino umjesto zombija vampire i malo drugačija čudovišta.**

### ROLL THE DICE

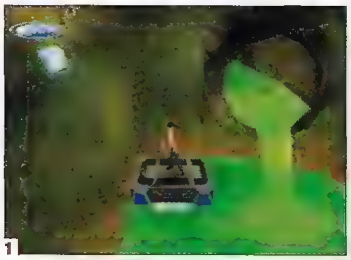
Sigurno se pitate čemu takav podnaslov, ali bit će vam jasnije kad saznate da se CV odvija u mjestu koje neodoljivo podsjeća na Las Vegas, a radnja je smještena u Desert Moon Casinu, jednom od brojnih tematskih kasina-hotela u gradu. Naravno, ovom našem tematska će podloga biti filmovi strave, pa je za uređenje koreografije velikog otvaranja angažiran upravo poznati redatelj tih filmova, Randy Jones. Glavni lik u igri je Keith, lijep ko slika, istetoviran kao pravi frajer (*mean motherf....r*), a u kasinu se našao kao VIP čuvar, gdje će, naravno, biti uvučen u nemile događaje koji počinju zagonetnim pretvaranjem plesačica i hostesa u vampire (šteta, baš su zgodne), da bi u idućem trenutku sve vrvjelo od njih. Na kraju dobre i upravo prepričane FMV sekvence počinje *Resident Evil*, oprostite *Countdown Vampires. Lapsus linguae* se nameće sam po sebi jer igra doista podsjeća na RE. Sve su scene unaprijed renderirane, a naš se lik kreće kroz taj krajolik komandama koje su iste kao u RE. I način igranja je isti, što znači da se malo borite s vampirima i ostalim čudovištima, malo skupljate različite stvarčice kao što su medikitovi, streljivo, kartice za pristup sobama i sl., a malo rješavate mozgalice. I borba je također ista kao u RE-u, što znači da je moguće podignuti ili spustiti ruku s oružjem i jednostavno zapucati. Na početku vam je na raspolaganju pištoljčić za uspavljivanje pomoću kojeg vampira valja položiti na leđa i potom ga zaliti nekakvom "bijelom" vodom koja ga vraća u normalu, tj. više se ne diže. Taj je način pomalo naporan, tako da će većina vjerojatno jedva dočekati neko učinkovitije oružje za obračun. Sretna je okolnost da ćete ga ubrzo pronaći u jednom od šifriranih ormarića, a poslije će vam itekako trebati jer protivnici postaju sve opasniji. Osim igrivosti i izgleda, za uspjeh *survival horora* vrlo su važne i glazbene teme koje u CV-u i nisu baš briljantne. Podsjećaju me na fliper-glazbu, što je daleko od mračnih tema iz RE-a ili *Silent Hilla*, a rezultat je da napetosti i atmosferičnosti gotovo i nema. ⊗

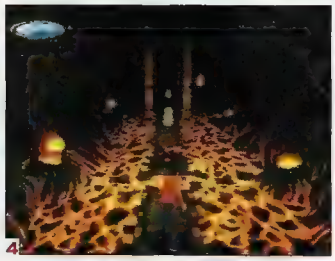
> **Nemojte se zavarati sporošću vampira, ponekad znaju dobro potegnuti**

> **Govor glumaca iznenađuje - prirodan je kao u malo kojoj drugoj igri**

### ROLL THE DICE AGAIN

CV baš 'ne drži vodu', ali meni se ipak jedna sitnica posebno svidjela. Može se poigrati na svakom slot-stroju koji je u funkciji, tj. na kojem je upaljena plava svjetiljka. Može se i odigrati partija ruleta te pokupiti koji kredit. Ja sam se na tom segmentu igre zadržao najduže; osim što je zabavno, bit će vam i korisno jer svi zarađeni krediti dobro će doći za kupnju vode, hrane i karti. Na svakom se sektoru igre može kupiti karta za koju uvijek sačuvajte 1 kredit jer će vas poštedjeti bezglavog lutanja hodnicima.





**[1] Ma ne, nije to kanalizacija, to je nepresušni izvor mineralne vode [2] Eto ga na, opet bi čarobirao. Malome jednostavno nikad dosta zaje... [3] Opako biće prijeti vašem malom nosorogu. Jadniku jedino preostaje snažno ga šutnuti nogom u dupe [4] E, sad tu treba polagano skakutati i paziti da vas ne pogodi vatrena kugla**

# Animorphs: Shattered Reality

**ANIMORPHS: SHATTERED REALITY**

proizvođač SCHOLASTIC INTERACTIVE
izdavač INFOGRAMES
inačica NTSC-US
datum izlaska JESEN 2000. (PAL)
žanr PLATFORMSKA TUČNJAVA
broj igrača 1
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

**Djeca-heroji u prvobitnom stanju, onda odluče otići na *rave-party*, ondje se "najedu" 'ko zna čega, pa se onda *morphaju*...**

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| IGRIVOST | 3 |
| ORIGINALNOST | 2 |
| Samo za one koji moraju odigrati baš svaku igru | 2 |

## Osnovne razlike u izgledu i ponašanju između ljudi i životinja vrlo su jasne. No, svrha ovakve igre za mene je i dalje velika nepoznanica

PIŠE Tanja Vitas

**Tja, baš kad sam pomislila da me više nijedna igra ne može iznenaditi svojom besmislenošću, pojavi se *Animorphs* i "uljepša" mi dan. Nije da već nisam imala priliku vidjeti životinje-autiće, trčanje na dvjesto u obliku magarca ili klasičnu tučnjavu u kojoj likovi poprimaju izgled i osobine životinja. Iskreno rečeno, uopće nije stvar što si 'sad živina, a sad nisi', nego u igri koja jednostavno kao takva ne bi trebala postojati.**

Bilo kako bilo, treba reći nešto više o fenomenu zvanom...

### ANIMORPHS...

...izvršen je napad na Zemlju. Izvanzemaljci vrlo maštovitog imena Yeerk žele kontrolirati ljudske misli i pretvoriti ljude u beskorisna stvorenja (jaka stvar). No, da ne bi bilo sve baš onak' kak' su si oni to zamislili, pobrinula se šačica klinaca Lycantropica (što god to značilo) i zagorčala im život. Riječ je zapravo o dvije klinke i dva klinca, koji su sasvim slučajno shvatili svoju famoznu sposobnost poprimanja životinjskog oblika. S obzirom da ionako nisu znali kamo bi sa sobom, a i Yeerkovi su istodobno šarali -barali Zemljom, malci su od-

**...idem šorom i ne pucam pištoljom, neg' se preobratim u živinu i potamanim sve živo...**

lučili (ništa lakše) iskoristiti svoje novostečene sposobnosti i pokazati ološu gdje mu je mjesto.

I sad se vi pitate što je tu čudno? Paaaa, primjerice to što se igra svodi na skupljanje kružića, novčića, transformiranje u živinu, rasturanje protivnika u određenom vremenu, traženje ključa, izbjegavanje zamki - i tako stotinu puta. Uaaaauuuuu, ne'š ti zabave... Igra se sastoji od deset "nivoa" i svaki je "drugačiji", ima drugačiju pričicu (a gdje to?), a i okoliš se tu i tamo promijeni, tako ste malo u šumi, onda na vodi i tako to. Dakako, naletjet ćete kojiput i na dodatne poligone u obliku opasnih *bossova*.

Na početku možete birati između četiri ponuđena lika: Jakea, Rachel, Cassie i Marca, a svaki od njih tijekom igre predstavlja neku životinju: tigra, medvjeda, vuka i nosoroga. Ključ je pobjede mogućnost preuzimanja jedanaest različitih životinjskih oblika, a onda kako kome...

Izgled same igre je prilično žalostan, tako da u gomili dobrih i zanimljivih igara jednostavno bode oči do bola. Ni zvučna pozadina nije ništa bolja, likovi tu i tamo izbace pokoji komentar, životinje se glasaju zvukom koji bi za njih trebao biti specifičan, i to je to.

Igrali li vi *Animorphs* ili ne, dođe vam na isto. Mislim da je obilazak zoološkog vrta daleko zanimljiviji i zdraviji. ⊗

**www.animorphs.com/games**

**U pravilu je neka stranica korisna i potrebna da bismo saznali što više informacija o igri (u ovom slučaju). Obzirom da već nakon prvog pogleda na Animorphs možete zaključiti većinu važnijih stvari o njoj, vjerujem da stranica služi samo da bi namamila siročad i uvjerila ih da u igri i nije sve baš tako crno kako se na prvi pogled čini. 'Ko voli, nek izvoli, ja odoh igrati *Sydney 2000*.**

KBZ
ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
HAWK
VRHUNSKI
AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA
dodite ili nazovite
svakodnevno od
9 - 17 sati
Velik izbor zvučnika, autopojačala, minidiscova,
CD playera i changera, te kasetofona
Pioneer
SONY
KENWOOD
ALPINE
macAudio
KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...

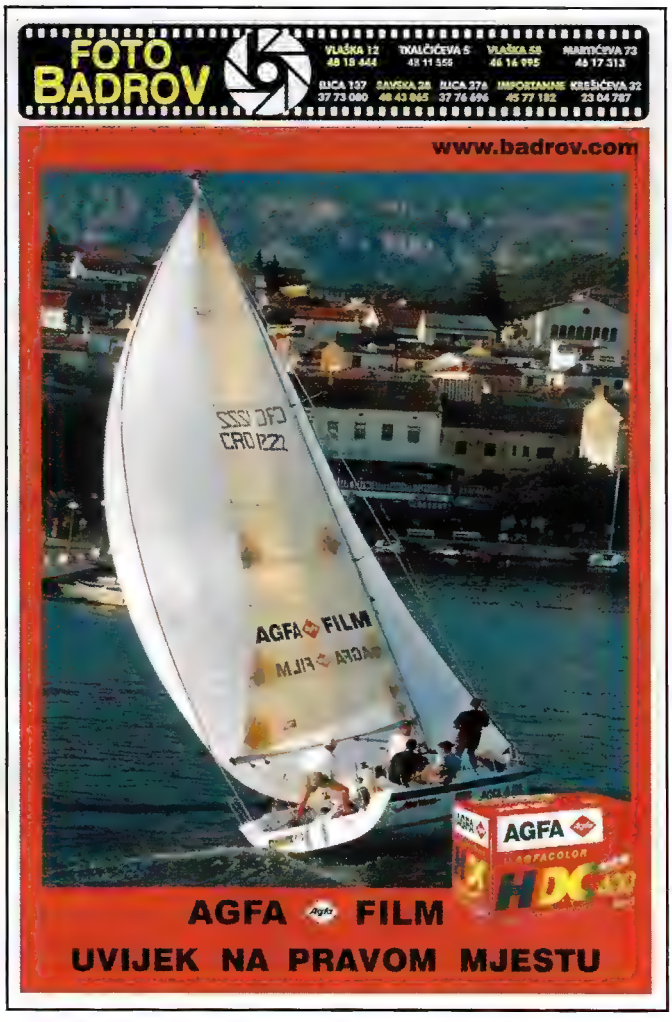


FOTO
BADROV
www.badrov.com
AGFA FILM
UVIJEK NA PRAVOM MJESTU

CONTINUUM
Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr
Guillemot
THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku
IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!
DUAL SHOCK VOLANI
I KONTROLERI
FERRARI SHOCK²
Ime je najbolje
jamstvo
kvalitete
Official
Licensed
Product
ferrari
SHOCKHAMMER
Šokirajte
svoje
protivnike!
SHOCK² INFRARED
Zaboravite
kablove!
MEMORY
CARDS
OD 1, 2, 4
ILI 8 MB

# Wild Rapids

**WILD RAPIDS**

proizvođač FUJIMIC INC.
izdavač EON DIGITAL ENTERTAINMENT
inačica PAL
datum izlaska LISTOPAD (PAL)
žanr ARKADNA VOŽNJA KAJAKA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card | Dual shock Analog

**ARKADNE VOŽNJE**

Želite li se zabavljati arkadnim vožnjama, ima toliko lijepih igara, primjerice Ridge Racer T. IV ili još bolji Crash Team Racing. Wild Rapids nam, nažalost, ne nudi nijednu dobru osobinu kojom bi se trebala odlikovati svaka arkadna vožnja. Nema ni igrivosti, ni natjecateljskog duha, ni trunke zabave. Sve sam jad i bijeda, osim možda američke staze, ali malobrojni će izdržati tako dugo uz WR.

**Ako smo pet godina, koliko postoji Playstation, izdržali bez igre s temom vožnje kajaka, doista nam za premijeru nije trebalo ovako nešto** PIŠE Tomislav Tomašić

Prije nekoliko mjeseci jedan je čitatelj u pismu gotovo s razočarenjem zapitao zašto na Playstationu ne postoji nijedna igra u kojoj bismo vozili kajak te hoće li je ikad biti. E pa prijatelju, evo ti kajak, samo ne znam koliko ćeš s njim biti zadovoljan.

Kako je ova igra, po mom saznanju, prva te vrste na svijetu (osim ako nam Japanci nisu nešto zatajili), nemamo je s čim usporediti, pa nam što prije valja krenuti na njezino raščlanjivanje.

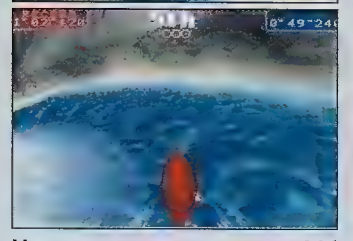
## ISPOD POVRŠINE VODE

Prvo treba reći "stop" za sve one koji bi se u neznanju mogli zaletjeti i pomisliti da je to nešto novo i posebno. Nema tu ništa novo. Riječ je o običnoj arkadnoj vožnjici u kojoj se umjesto po asfaltu ili makadamu vozimo po vodi, a umjesto da smo u prijevoznom sredstvu koje tjera benzinski ili neki drugi motor na tekuće gorivo, u kajaku smo koji tjera ljudska ruka. I sve druge značajke arkadne vožnje su tu: oštri zavoji, prečaci, pa čak i prepreke na putu, a one su uistinu spektakularne, no o njima nešto poslije. Igra je vrlo prazna i jeftina. Jedino čudi prilično kvalitetna uvodna animacija od 3,5 minute, no mislim da je samo rezultat programerske nemaštovitosti jer vjerojatno sadržaj igre nije bio dovoljan za jedan CD.

## U KAJAKU

Postoji glavni izbornik koji nudi nekoliko mogućnosti, tri se odnose na igranje: turnir, *time attack* i *vs battle*, te opcijski izbornik u kojem se mijenja težina igranja, podešava zvuk i snimaju opcije. To je sve, baš sve. Kad završimo s pregledavanjem tih otužnih i siromašnih izbornika, možemo prijeći na igranje. Na prvi se pogled igra i ne čini toliko lošom, pogotovo jer dominira dobar izbor boja i dinamičnost terena po kojima se vozi utrka, ali sve je to toliko "tanko" da ubrzo dosadi. Budući da u njoj nema ništa što bi vas privuklo, brzo ćete izgubiti volju za daljnjim napretkom i učenjem načina svladavanja krivina. Vožnja predstavlja klasično natjecanje na nekoliko različitih staza, o čemu ovise i prepreke na koje ćete nailaziti. Ja sam zbog ovog članka otvorio pet staza. Dalje nisam izdržao, no mislim da će i to biti sasvim dovoljno da dobijete pravu sliku.

Staze su diljem svijeta, a osim *practice* staze, provozao sam se još po prašumi, vulkanu, glečeru, Europi i Americi. Prepreke, kao što sam rekao, ovise o stazama, a po stazama to izgleda ovako: u prašumi su stijene i krokodili, u vulkanu stijene, u glečeru sige i sante leda, u Europi čamci i podvodne stijene, a u Americi stijene i tjesnaci kroz hidrocentralu. Posebno je zanimljiva europska staza jer se vozi kroz Nizozemsku i Veneciju, a lokacije su poznate po svojoj brdovitosti. Da ne zaboravimo, kroz igru vas uporno prati tipična vesela japanska glazba koju, srećom, možete isključiti, a zvučna kulisa su i različiti zvukovi vode, pljuskanja te upozorenja o opasnosti koju ne vidite. Na kraju svake trke čut ćete razočaravajuće ili ushićene poklike, a vaša će izvedba biti nagrađena nekom mudrom izrekom (primjerice, Kako to vozim?, Možda bih trebao malo meditirati?). Sve u svemu, kad smo 5 godina izdržali bez kajaka, mislim da smo mogli i dalje tako. ⊗



**M a a a m m m m m a a a a a ! ! !**
**Maagglubbb, bbiluubbbb, bućć**

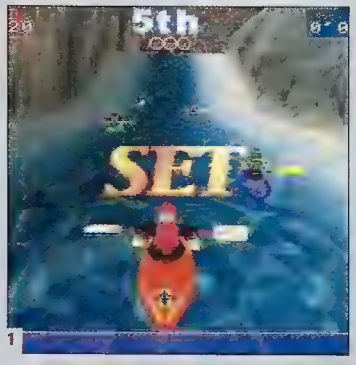
Stijene su obično nasred staze i naglo izranjaju iz vode

**MIŠLJENJE**

| | |
|---|---|
| BUDUĆNOST | 4 |
| IDEJA | 3 |
| ZANIMLJIVOST | 4 |

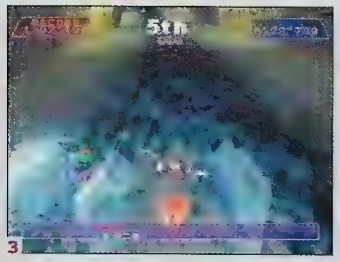
**Nažalost, ovdje nije riječ o lošoj simulaciji kajaka, nego o lošoj igri koju kao takvu treba tretirati, tj. ne igrati je**

**Što sam ovaj tjedan tako loše napravio da me snašlo nešto poput ove igre**

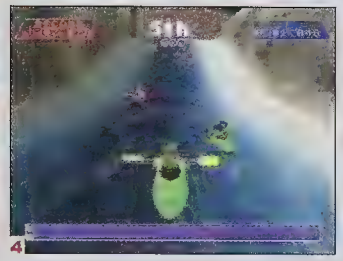


1

2



3



4

[1] Napetost je na vrhuncu, uskoro počinjemo [2] Snaga, izdržljivost i spretnost na djelu [3] Skok se dobro završio iako su valovi svuda oko nas [4] Čamac možete promijeniti jer svaki ima drugačije značajke, dobre i loše

# HACKER

## U novom broju donosi

**Turboekskluzivna reportaža**
*Hacker leti!*

**Najavljujemo**
- *Myst 3*
- *Combat Flight Simulator 2*
- *Z2*
- *Tribes 2....*

**Recenzije:**
- *Carmageddon TDRace 2000*
- *Nascar Heat 3*
- *Homeworld Cataclysm*
- *Star Trek: New World*
- *Team Alligator*
- *Sydney 2000*

*i mnoge druge....*

Izvještaj s ECTS-a
Najvećeg europskog sajma interaktivne zabave

**NA HACK CD-U** Amazons&Aliens Pomoćni RTS koji je obavezno novac RTS-a Amazons & Aliens, Animorphs, Blair Witch Volume 1 - Rustin Parr, Crossacks - European Wars, Dark Regin 2, Delta Force - Land Warrior, No One Lives Forever, Panzer General III - Scorched Earth, Reach for the Stars, Tony Hawk's Pro Skater 2

HACKER

BROJ 65 RUJAN 2000. CIJENA 32.80 KN

JEDINI ČASOPIS S RUJNOM SE IGRA

*Igrali smo betu*

# Baldur's Gate 2 Shadows of Amn

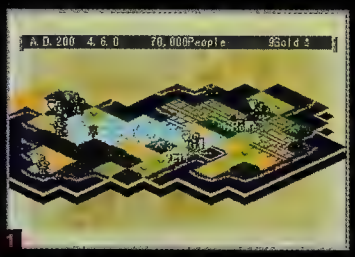
ISSUE 65 SEPTEMBER 2000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

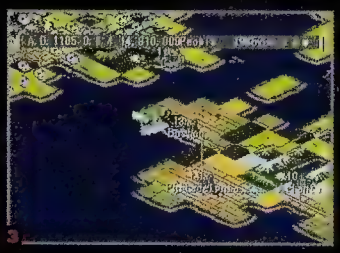
**U OVOM BROJU** **Turboekskluzivna reportaža** Hacker leti! **Najavljujemo** Myst 3, Combat Flight Simulator 2, Z2, Tribes 2 **Recenzije** Carmageddon TDRace 2000, Nascar Heat 3, Star Trek: New World, Sydney 2000 i mnoge druge...

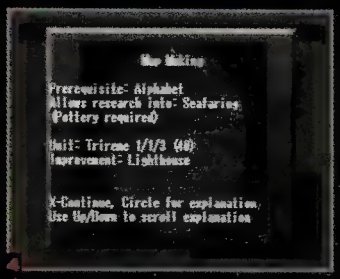
**ECTS** Najveći europski sajam interaktivne zabave

**PRVI ČASOPIS ZA PC IGRE**

**Novi broj Hackera potražite kod svog prodavača novina!!**

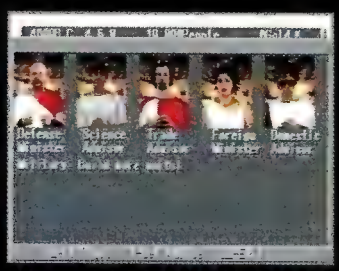






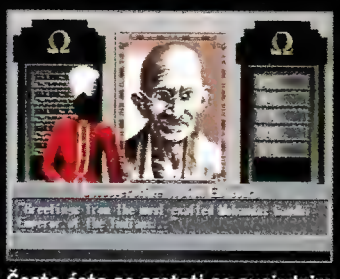

[1–4] Iz priloženih slika vidljivo je da grafika i nije baš nešto. Uzme li se još u obzir i niska rezolucija koja je "nož u leđa" za svaku strategiju, sve izgleda poprilično jadno. Ali, ipak, ako igri date samo 2-3 sata, zaboravit ćete na sav taj jad i bijedu (u odnosu na PC strategije, naravno) i jednostavno se više nećete moći odlijepiti od ekrana. Ako se uzme u obzir i fenomenalan način kontrola koje kompleksnu igru prožetu mnoštvom statistike čine jednostavnom za igranje, onda je sve jasno. Nabavite *Civilization* i zaboravite na izlaske idućih mjesec dana

# Civilization 2



Ako niste sigurni što biste trebali raditi, možete sazvati sastanak sa svojim ministrima koji će vam iznijeti svoje ideje

Krajnji cilj u *Civilizationu* je izrada svemirske stanice i uspješna kolonizacija svemira



Često ćete se sretati sa susjednim narodima te pregovarati o razmjeni znanja, savezništvu ili objaviti rat

## Po mnogima, najbolja strategijska igra svih vremena zaslužila je svoje pojavljivanje u našoj Retro rubrici

PIŠE Vedran Sandić

Sid Meier, autor legendarnog *Civilizationa*, je, po mnogima, jedan od najgenijalnijih ljudi u igraćoj industriji koji je svojim idejama promijenio strategijski žanr. PC kao igraća platforma vrvi od različitih strategijskih igara, ali nijedna nije postigla njegovu slavu. Vidjevši početkom prošle godine najave o konverziji PC megahita na našu omiljenu sivu konzolu, jednostavno nismo mislili da ima velike šanse za uspjeh jer je PlayStation ponuda u tom žanru gotovo neznatna. Razlozi za to su više nego jednostavni. PS nema tipkovnicu, ni monitor ni miša. Dobro, miš postoji, ali ga posjeduje vrlo malo korisnika. S obzirom na tone statistika i teksta, visoka rezolucija je više nego potrebna za igre tog tipa. A kad se igra napokon pojavila na tržištu, iznenađenje je bilo golemo...

### 'KO TE PITA ZA GRAFIKU?

*Civilizacija* je i na sivoj konzoli bila vrlo igriva. Što se tiče rezolucije, bili smo u pravu, sve je nekako mutno i duže čitanje mnogobrojnih tekstova koji se pojavljuju zamara oči. Ali, s obzirom na fenomenalan sustav kontrola koji vam na najjednostavniji mogući način omogućuju upravljanje igrom, na nedostatke u grafici ćete vrlo brzo zaboraviti. Za one koji nisu čuli za *Civilization*, ponovimo ukratko: u ulozi ste vođe naroda i igru počinjete 4000. g. p.n.e., a cilj vam je do 2020. uspostaviti što naprednijeg civilizaciju. Da biste to postigli, morate ulagati u znanost, što rezultira otkrivanjem novih izuma. Što će vaši znanstvenici otkriti, određujete vi, a ovisno o izumu koji ste otkrili, napredak se grana, tako da sami određujete hoće li vaša civilizacija biti borbena ili tehnološki napredna. Jedan od savjeta je da svakako što prije izumite željeznicu jer ćete na taj način biti znatno operativniji i omogućiti kretanje unutar vašega teritorija bez gubitka poteza za pomicanje. Druga korisna stvar za otkrivanje je barut koji će vam dati veliku prednost u odnosu na vaše protivnike bilo da se samo branite, bilo da krećete u osvajanja. Jedan od prioriteta bi vam trebalo biti i otkrivanje demokracije, nakon čega će vam mogućnosti znanstvenog napretka biti goleme. U igri se pojavljuju i različita svjetska čuda koja vam nude posebne prednosti u odnosu na druge narode. Tako npr. Leonardo Workshop omogućuje automatsko unapređenje vaših vojnih jedinica u trenucima kada vaši znanstvenici postignu neki napredak na tom polju. Ako osnujete Ujedninjene narode, vaši vas neprijatelji neće moći napasti ako ste s njima sklopili mirovni sporazum itd. Jedna od zanimljivosti vezanih uz igru je i mogućnost igranja nakon 2020., da biste razvili svoju civilizaciju do kraja, samo što se nakon te godine više ne boduje vaš napredak. *Civilization 2* danas boluje od istih bolesti kao i u trenucima kad se pojavio na tržištu. Nedostatak visoke rezolucije, sporost stroja (pogotovo ako stavite sedam konkurentskih naroda i veliku kartu, čekanje na potez traje i po 10 minuta) , ali s druge strane, fenomenalna vas igrivost tjera da igrate satima. Ako niste dosad odigrali *Civilization 2*, svakako ga odigrajte. ⊗

### RAILROAD TYCOON 2

Iako na PS-u ne postoji mnogo strategijskih igara, ipak se nedavno (početkom godine) pojavila jedna koju preporučujemo svim ljubiteljima žanra. Već iz naslova je vidljivo da ste u ulozi tajkuna koji upravlja željezničkom tvrtkom. Igra je vrlo kompleksna pa je neću ovdje opisivati (PSX broj 12), nije dobila baš najbolju ocjenu (zbog nekih nedostataka), no mi je svejedno preporučujemo upravo zbog prije spomenutog manjka strategija na konzoli.

SONY VAIO PCG-F701 I PCG-F707

# Daj dva!

**Prije nekoliko dana nazvao me Dario i sve u ritmu rekao: "Hodam s blizankama, jedna mlađa, a druga starija. Dođi i pokupi dva luda Vaija!" Odgovorio sam mu: "Pričaš lovačke priče!"** PIŠE Berislav Jozić

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | SONY |
| CIJENA | 16780 KN + PDV (F701)<br>22066 KN + PDV (F707) |
| U HRVATSKOJ | RENOPROM |
| UPORABLJIVOST | SVUDA |
| KORISNOST | SVE U JEDNOM |

| | |
|---|---|
| GOOD | dizajn, snaga, mogućnosti, detalji, otporan na mobitele |
| BAD | mali kut vidljivosti ekrana |

**Ali nije. U redakciji su me dočekale dvije poveće kutije u kojima su se skrivala dva mala Vaio prijenosna računala. Oba su bila zapakirana u starom dobrom stilu poznatih Sonyjevih sivih kutijica - u mnogo tanke bijele folije i kartonskih umetaka. Kad sam ih raspakirao, vidio sam da su doista gotovo jednaki - razlikuju se po snazi procesora, no to i nije važno (Celeron na 500 MHz i Pentium III na 600 MHz dovoljni su većini korinika), i po tome što je jedan opremljen CD-ROM-om, a drugi DVD-om.**

Obzirom da se u opisivanje prijenosnih računala ne isplati ulaziti s tehničke strane, a Vaio je dimenzijama i težinom sličan svim ostalim uređajima svoje vrste, mogu govoriti samo o njihovoj iznimnoj uporabljivosti. Vanjski i unutarnji dizajn je ergonomičan i privlačan, kućište je lijepo, a tipkovnica, iako s manjim brojem tipki nego kod običnih PC-ja, veoma ugodna za uporabu.

Umjesto miša, tu je *touch-pad* na koji se vrlo lako naviknuti, tri programabilna gumba koji na početku pokreću najkorištenije programe i 7 malih svjetiljki koje vam govore sve što želite znati o stanju vašeg računala, napajanju energijom i sličnim podacima.

Da ne bi sve ostalo na hvalospjevima, moram odmah spomenuti da sam ostao pomalo razočaran lošim kutom vidljivosti ekrana, tj. boje i oštrina se gube gledate li u ekran sa strane ili iz ne baš idealnog kuta. To pogotovo dolazi do izražaja kad poželite pogledati film na DVD-u ispruženi na krevetu i malo udaljeni od Vaija. No takvi problemi česti su kod većine prijenosnih računala, a rješivi su priključivanjem videoizlaza na TV. Također smo primijetili da se jako grije, pogotovo ako ga držite na krevetu (to je značajka većine prijenosnih računala), no nismo primijetili negativne posljedice jačeg zagrijavanja.

Očito je da je Sony svojim proizvodima želio u cijelosti zado-

ESEL HIPPO DRIVE JR.

# Volan-igračka

**Svi koji nemaju mnogo mjesta ili pak traže volan za svog najboljeg sinčića slobodno mogu odahnuti - rješenje je na pomolu**

PIŠE Amar Rešić

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | ESEL |
| CIJENA | NAZVATI |
| U HRVATSKOJ | ELEMENT TEL.: 01/4830 175 |
| UPORABLJIVOST | SIMULACIJE VOŽNJE |
| KORISNOST | VRLO DOBRA |

| | |
|---|---|
| GOOD | dimenzije, mnoštvo funkcija |
| BAD | ima i boljih, nesretan raspored tipki |

**Veličina i neuobičajen odabir boja značajke su koje upadaju u oči pri prvom susretu s ovim volančićem. Zasluženi deminutiv ide na račun iznimno skromnih dimenzija same napravice, no kvantitetu Hippo Drive Jr. nadoknađuje kvalitetom izrade, kao i brojnošću funkcija.**

## DODJELA TIPKI

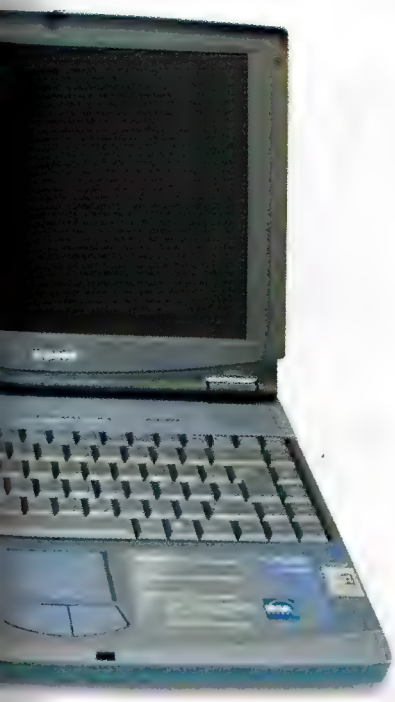
Iako se čini poprilično neozbiljnim, ovaj volan zasluženo ulazi u klasu vrlo, vrlo dobrih proizvoda srednje kategorije. Uz čak četiri moda igre (*dual-shock digital, dual-shock analog, namco negcon vibration* te *non-vibration*), Hippo nudi i mnoštvo drugih više ili manje korisnih sitnica. Prva je autogas koja, kako joj i samo ime govori, služi za neprestano ubrzavanje i njenu je uporabljivost najbolje iskušati na nekom od arkadnih naslova. Osim vibriranjem, volan se odlikuje i trima svjetlećim diodama koje svijetle ovisno o odabra-

noj postavci igranja. Mijenjanje brzina moguće je pomoću sada već standardne *tiptronic* papučice sa stražnje strane upravljačkog kola, ali istu ulogu možete dodijeliti željenim tipkama pomoću praktičnih prekidača skrivenih u samom volanu.

## PRAKTIČNOST NA DJELU

Prilagodbu vlastitom načinu vožnje je moguće izvršiti promjenom nagiba osovine, čime ćete si olakšati i upravljanje, ovisno o položaju iz kojeg se vozi (sjedeći, ležeći, naglavce, svakakvih ljudi ima). Uz dobrodošao adapter za držanje u krilu, volan ispunjava sve zahtjeve potencijalnog vlasnika, a mnoštvo naslova s kojima je kompatibilan (dakle, gotovo sve vozačke igre) čine ga poprilično dobrim izborom. Papučice su također kvalitetne, a jedinu zamjerku upućujemo pomalo neobičnim odabirom mjesta za analogne tipke kontrole gasa i kočnice. Naime, tijekom vožnje gas se regulira s lijeve strane, a kočnica s desne, što i nije baš uobičajeno, no svaka igra omogućuje dodjeljivanje funkcija tipkama prema osobnim željama, što neutralizira taj mali propust.

Pridoda li se tome i vrlo kvalitetna izrada (u svojoj klasi), prije-spomenute male dimenzije i poprilično dobra sila povrata (tzv. kao-feedback), dobiva se zaključak da je Hippo Drive Jr. dobar volan za sve one koji su se prepoznali u podnaslovu teksta. Na tržištu je svakim danom sve više vozačkih igara, a i blagdani su sve bliže, stoga bi svatko mogao razmisliti o simpatičnom Hippou. ⊗



voljiti čak i najneiskusnije korisnike. Ne samo da dolaze s uputama sa slikama koje objašnjavaju kako ih uključiti i pripremiti za rad, nego je tu i CD s dokumentacijom o svemu i svačemu što možete raditi na tim malim čudovištima - a izbor je uistinu golem. Da stvar bude još ljepša, Sony je svoja Vaio prijenosna računala opremio posebnim programima za ljude kojima je to prvi susret s računalima.

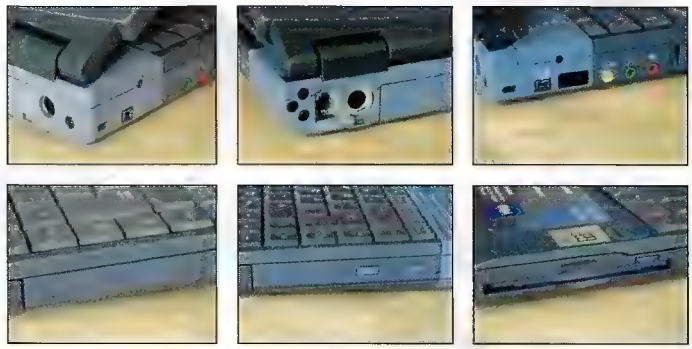
Ne treba ni spominjati da su Windowsi predinstalirani, kao i programi koji će vas na najlakši mogući način spojiti na Internet. Tu su i specijalni Sonyjevi programi za kreiranje i gledanje multimedijskih sadržaja (PictureGear, MediaBar i SmartCapture), olakšanu komunikaciju među Vaijima (Smart Connect) i multimedijsku komunikaciju (Smart Publisher, Smart Label i Smart Write), koji vam omogućuju snimiti glasovnu poruku ili je napisati rukom (tj. olovkom) na *touchpadu*, a potom je poslati mailom. Mada su to Sonyjevi proizvodi, na njima nismo uspjeli pokrenuti određeni emulator PlayStationa, ali smo bez problema pokrenuli i igrali neke PC-igre.
Vaio računala su spremna za najugodniju moguću uporabu čim izađu iz kutije, a sitnice kao otpornost na zračenje mobitela (za razliku od većine elektroničkih uređaja), zgodni Vaio logo koji se pojavljuje kao mala animacija kad ih uključite ili ugodan ženski glas koji vas obavještava da su vaše baterije pune ili ih trebate napuniti izdvajaju ih od ostalih prijenosnih računala. Zbog lijepog dizajna i velikih multimedijskih mogućnosti (DVD- filmovi, stereozvuk), iznimno se sviđaju ženama, pa ponesete li ih sa sobom kad krenete u svijet, možete očekivati da će pratilje uspješnih poslovnih ljudi opremljenih prijenosnim računalima drugih proizvođača pokazivati na vas i govoriti: "Gle, on ima boljeg!" ⊗

## KOJI ODABRATI?

| | PCG-F701 | PCG-F707 |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Celeron 500MHz | Intel Pentium III 600MHz |
| Tvrdi disk | 9.0 GB | |
| RAM | 64 MB SDRAM | |
| LCD zaslon | 13.0" | 14.1" |
| DVD/CD | CD-ROM 24x | DVD-ROM 8x |
| Komunikacija | Ugrađeni 56k data/fax modem | |
| Infracrveni port | NE | DA |
| Širina | 265.5 mm | 265.5 mm |
| Dužina | 324 mm | 324 mm |
| Debljina | 37.9 - 48.4 mm | 35.8 - 46.9 mm |
| Max. težina | 3.35 kg | 3.23 kg |

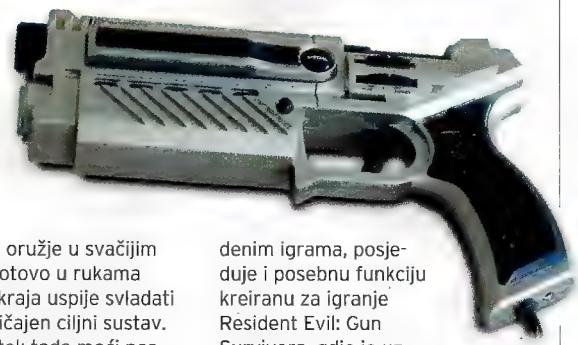
## KO ŠVICARSKI SIR!

Da bi Vaio učinio uporabljivim u svakoj prilici, Sony mu je dodao toliko portova da izgleda rupičast poput švicarskog sira - od rupa za modem, monitor i pisač preko serijskog porta, infracrvenog porta, PS/2, USB-a (i to dva!), i.LINK-a, utičnica za slušalice i miša do floppyja koji se može izvaditi i na njegovo mjesto staviti dodatna baterija, zip ili nešto treće. Jednostavno, Vaio može s različitim uređajima komunicirati na različite načine. Na nj možete priključiti baš sve što vam padne na pamet - i još će ostati mjesta. Vrlo je važna i mogućnost TV-izlaza, dobro će vam doći i za gledanje DVD-filmova.



PLAY TOOLS JUDGE DREDD PERFECT

# Sudačka napravica



**"Sve u jednom" - najkraći je opis pištolja zbog kojeg ćete skinuti prašinu i s davno zaboravljenih igara** PIŠE Amar Rešić

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | PLAY TOOLS |
| CIJENA | 439 KN |
| U HRVATSKOJ | ELEMENT TEL.: 01/4830 175 |
| UPORABLJIVOST | PUCAČINE |
| KORISNOST | DOBRA |

| | |
|---|---|
| GOOD | vibracija, mnoštvo funkcija |
| BAD | loše držanje u ruci, zna biti neprecizan, kalibracija |

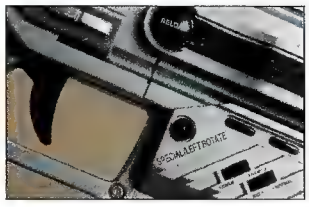
**Iako na tržištu postoji već gomila različitih "periferalija" za PlayStation, dobri su ljudi iz Play Toolsa odlučili ponudi pridodati i svog najnovijeg obiteljskog člana. "Judge Dredd" (+ "perfect", molim lijepo) se od ostalih pištolja izdvaja brojnošću funkcija i širokom paletom uporabnih mogućnosti, kao i poprilično futurističnim dizajnom. Iako je sličan Namcovom GunConu, ta je sličnost samo površinska.**

### FUNKCIONALNOST

Judge Dredd se, osim kompatibilnosti i sa Sega Saturn konzolom, odlikuje nizom dobrodošlih, ako već ne i korisnih funkcija. Osim u GunCon modu igre, pištolj je moguće koristiti i u svim ostalim PlayStation pucačinama, gdje je također pokazao dobre rezultate. Nakon svladavanja sitnih kalibracijskih problema, ta će napravica postati ubojito oružje u svačijim rukama, a pogotovo u rukama onoga koji do kraja uspije svladati pomalo neuobičajen ciljni sustav. Taj će sretnik tek tada moći nesmetano uživati u svim prednostima tog komada hardvera, a one nisu za olako odbacivanje i rezignirano odmahivanje glavom. Naime, tijelo Judge Dredda skriva čak dva vibracijska motora, dok se za potpuni doživljaj pucanja brinu svjetleće diode simulirajući crvenim svjetlom pucanj. Tu je i mogućnost uključivanja *auto fire* i *auto reload* funkcije (za *machine gun* postavku igre) te klasičan *single shot* ili *auto fire* mod.

### UPORABLJIVOST

Pištolj smo iskušali na gotovo svim igrama, osim na Point Blanku, a najbolje je rezultate pokazao na Time Crisisu te vječnom i nikada dovoljno hvaljenom Die Hardu. Osim kompatibilnosti sa svim navedenim igrama, posjeduje i posebnu funkciju kreiranu za igranje Resident Evil: Gun Survivora, gdje je uz uporabu posebne *bio-walking* funkcije olakšano kontroliranje kretanje glavnog lika, i upravo se time izdvaja iz svog hardversko-pištoljskog društva.
U moru dodatne opreme za PS, Judge Dredd se izdvaja brojnošću funkcija, a poprilično kvalitetna završna izvedba svrstava ga u višu klasu pištolja. Dobar proizvod za svakog tko od pištolja traži ponajprije uporabljivost. ⊗



YAMAHA RHYTHM PROGRAMMER I MIDI KEYBOARD

# Skupe igračke

**Blago novoj generaciji klinaca. Oni će popovati svojim unucima:"Kao mali nisam učio svirati glasovir. Svirao sam ritam-mašinu!"**

PIŠE Danijel Reškovac

| | |
|---|---|
| PROIZVOĐAČ | YAMAHA |
| CIJENA | 1800 KN RY9, 2300 KN CBX- K2 |
| U HRVATSKOJ | ZOLA, TEL 01/652 6755 |
| UPORABLJIVOST | BOME VELIKA UZ POPRATNU OPREMU |
| KORISNOST | A TKO TO IMA KORISTI OD BAVLJENJA GLAZBOM? |

| | |
|---|---|
| GOOD | sve za MIDI-glazbenika |
| BAD | cijena |

**net.connect**

www.yamaha.com

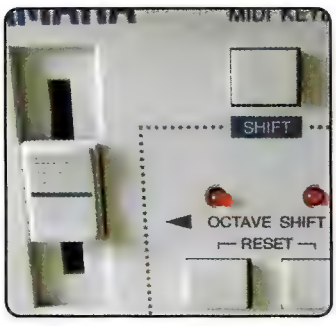
**Najteže je naći bubnjara. A tek dobrog... To zna svaka budala koja se okušala u bilo kojoj varijanti stvaranja VIS-a (vokalno-instrumentalnog sastava). A tek neki simfonijski orkestar... Zato su nam u samim počecima digitalizacije proizvođači podarili ritam-mašine koje su lupale ritmove kuruznjacima, a koji su, opet, sretno svirali na jadranskim terasama i MIDI standard. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) omogućava elektroničkim instrumentima međusobnu komunikaciju i slanje podataka, od nota i ritmova do kontroliranja, programiranja i slanja poruka. Još veća radost nastala je kad je u igru ušlo računalo i preuzelo svoje ovlasti nad MIDI-pjesmicama. Sve naprave u kući mogli smo povezati u mrežu i jednim pritiskom na klavijaturu i C2 pustiti vodu u WC-u.**

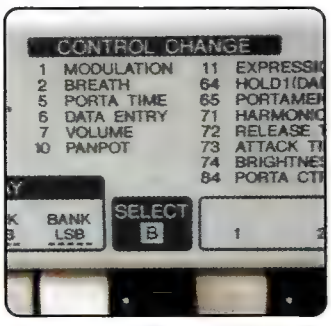
Ovaj smo mjesec bili počašćeni primjercima malog *rhythm programmera* RY9 i MIDI- klavijature iz Yamahine radionice. Zbog čega je meni bila zanimljivija ritmalica nego klavijature? Prvo, MIDI-klavijature ne mogu proizvoditi tonove, tj. ne čuju se, nego moraju biti priključene na *sequencere*, MIDI-baze, računala s odgovarajućim zvučnim karticama ili druge digitalizatore. CBX- K2, svaka joj čast na *fićrsima*, ima manje-više standardne MIDI-fore i zanimljivija je poluprofiću ili velikom kućnom majstoru. Da biste je čuli, morat ćete nabaviti sve prethodno spomenute naprave, a za to će vam trebati prilično velika svota novca. Priključena na generator tona proizvodit će tonove, biti druga klavijatura s dopunskim kanalima u priključivanju na neki *synt* ili će u kombinaciji sa *sequencerom* služiti za snimanje i editiranje zvukova i *sampleova*.

Oba instrumenta imaju standardne MIDI in-out DIN ulaze i izlaze, s tim da MIDI-klavijature imaju i EXT-in ulaz, najprikladniji za gitaru. Zanimljivija, manja, slađa i prikladnija za gitariste bila je RY9, "stvorena da ugodi" sa svojih standardnih 200 ritmičnih i 50 programibilnih uzoraka. *Sampleovi* se udružuju u pjesmice, odnosno pratnje uz koje možete vježbati. 50 ritmova i isto toliko programibilnih pratnji bit će dovoljno. Posebnih *drum kitova* ima 12, 4 su programibilna, a sve svoje uratke i kombinacije možete snimiti i koristiti kao pratnju. Uz priključivanje na svu silu MIDI-naprava, najlakše i najjeftinije bit će upikavanje gitare izravno u nju pa u pojačalo. Ritmovi za vježbanje su zgodni, ali najljepše je bilo otkriće *guitar synthesysera* koji zvuku gitare dodaje dvadesetak *voiceova*. Loša je strana kašnjenje zvuka i niska osjetljivost. Ono vam neće biti problem izaberete li orgulje ili neki od *synteva*, a osjetljivost ovisi od gitare do gitare i njihovim *pick-upovima*. Priključena na gitarsko pojačalo zvučala je dobro, a na hi-fi nešto lošije, ali gitaristi je ionako neće slušati na linijskim pojačalima. RY9 nam je pružio sate zanimljive zabave i sve bi bilo lijepo da nije nezgodne činjenice - cijene. Klavijatura donekle i opravdava cijenu od 2.300 kuna, ali RY9, koja je ipak više igračkica nego profesionalna oprema, stoji 1800 kn! Rado bih je imao, ali ne po toj cijeni. ⊗

## MALO ALI SLATKO

Osim mogućnostima, RY9 nas je iznenadila i malim dimenzijama. Da je RY9 pravo gitarističko oruđe govori i ugrađeni štimer za gitaru. Štimanje na 440 Hz ili, ako vam se više svida, na 445 Hz još je jedan od razloga da nabavite simpa-napravicu. Pa, ako možete pregrmiti cijenu i svirate gitaru, RY9 bi mogla postati vaša omiljena igračkica.



# VRIJEME ZABAVE

7.-11.11.2000.

INFO GAMER 2000

Tražiš ludu zabavu? Isprobaj najnovije igre za PC i Play Station. Okušaj se u igračkim turnirima. Zabavljaj se u društvu prijatelja. Osvoji vrijedne nagrade. Dođi na Zagrebački velesajam od 7. do 11. studenog i dobro se provedi besplatno se igrajući.

Ne propusti najveći informatički događaj godine INFO - međunarodni sajam informatičke tehnologije u sklopu kojeg se održava i Info Gamer.

HT Hrvatski Telekom
INFO partner

http//info.zv.hr

Zagrebački Velesajam
Avenija Dubrovnik 15, Zagreb www.zv.hr

# Evo nas opet na početku...

## CHEATS

### Toy Story 2

Odabir nivoa - na ekranu za opcije pritisni →←◎△△.
I uz ovu šifru morat ćeš skupljati Pizza Planet Tokens.
Debug mode - na naslovnom ekranu pritisni ⊗◎□

*Za Romana*

### Warcraft 2

Tijekom igre pritisnite START i odaberite PASSWORD.
Unesite neku od ovih šifri

| Rezultat | Šifra |
|---|---|
| 10000 gold, 5000 lumber, 5000 oil | GLTTRNG |
| 5000 oil | VLDZ |
| Brža sječa drva | HTCHTXNS |
| Najviši nivo upgradea | DCKMT |
| Neranjivost | TSGDDYTD |
| Preskakanje nivoa | NTTHCLNS |
| Poraz | YPTFLWRM |
| Brza gradnja | MKTS |
| Pobjeda | THRCNBNLYN |

*Za Ivana*

### Urban Chaos

Aktiviranje Cheat mode:
Držite △ + ◎ + □ + ⊗
i pritisnite → tijekom igre da napunite energiju i otključate sva oružja.
Na glavnom izborniku označite NEW GAME i pritisnite L1 + R1 + SELECT + START
Čut ćete "Your under arrest" i otvorit će se svi nivoi na karti.

*Za Matiju*

### Red Alert: Retaliation

Iako sam posve siguran da su šifre za ovu igru već izašle, ponovno ih objavljujemo na traženje nekoliko čitatelja (***Mad Max, Mirjana, Damir, Zdravko***)
Da uključite varanje, klikajte na "Teams" pomoću ◎ gumba, desnog gumba miša ili neke druge tipke koja je namještena za poništavanje odabira ("Cancel"). Potom prijeđite strelicom preko idućih sličica sa strane i na svaku stisnite "Cancel" (dakle ◎ ili desni gumb miša).
Neranjivost
□⊗◎⊗△△
Cijela karta
△△⊗◎△□
Skupljanje ljudi umjesto rudače
□⊗□⊗□⊗
Novac
⊗⊗□◎◎◎
Pobjeda
◎◎△⊗⊗□
Poraz
◎⊗◎□□⊗
Imena civila
□□◎◎△△

Došla jesen, počela školska godina, oni koji rade već zaboravili dopust, sve kreće iznova... Čini mi se da je došlo vrijeme da ponovno progovorimo o ovoj rubrici i njenoj svrsi, tim više što bi se moglo dogoditi da doživi sitne promjene (ovo vam nisam rekao, jer ako Dario sazna da odajem tajne unaprijed, oderat će mi kožu). U svakom slučaju, za sve one koji nas čitaju odnedavno i trebaju pomoć u igrama, evo kratkog sažetka o tome kako funkcionira ova rubrika.
U ovoj rubrici odgovaramo na pitanja vezana uz prelaženje težih dijelova igre te donosimo šifre i trikove za igre. Nekoliko stvari pritom treba imati na umu: odgovore NE ŠALJEMO na vaš e-mail ili na kućnu adresu; što BOLJE OPIŠETE mjesto na kojem ste zapeli, bolji ćete i precizniji odgovor dobiti; iako ćemo rado pomoći početnicima u bilo čemu, očekujemo i od vas da se potrudite i NAUČITE OSNOVNE KOMANDE i način igre, a ne da nas pitate kako učiniti najosnovnije stvari (netko bi mogao reći da ste kupili piratsku inačicu bez uputa, pa sad nas pitate nešto što biste trebali naći u osnovnim uputama - a to ne želimo ni mi ni vi - zar ne?).
Nemojte zamjeriti ako sam preoštar, ali uistinu stiže mnogo pisama i vrijeme koje izgubim na pisma u stilu "odgovor nemoj napisati u časopisu, nego mi ga pošalji...", "zapeo sam u igri X - pomozi!" ili "ne znam kako da započnem prvu misiju..." znatno smanjuje vrijeme koje mi preostaje da odgovorim onima s pravim problemima. Ah, da, još nešto. Glasove za najtraženije rješenje možete slati za bilo koju igru i čim neka od njih prikupi 5 glasova, bit će uvrštena na naš popis, ali ćete rješenje za nju dobiti tek kad bude pri samom vrhu tog popisa. Što se tiče šifri i trikova koje ste sami otkrili, šaljite nam ih i vrlo rado ćemo ih objaviti, ali i vaše ime, tako da, ako budu netočni, drugi čitatelji znaju kome ne treba vjerovati.

Uz pozdrav,
**Bero**

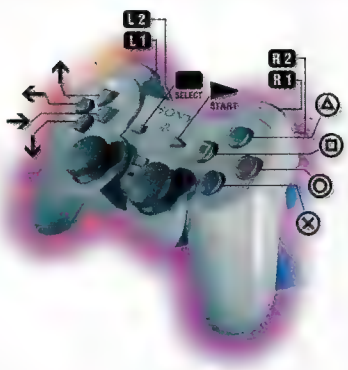
## SAMO JEDNA NAPOMENA

**Pišite nam na adresu: Majstora Radonje 10/1, 10000 Zagreb (ZA PSX-HELPLINE) ili na e-mail: psx_helpline@janus.hr**

## LEGENDA

**Oznake u tekstu**
→←↑↓
START SELECT
◎□⊗△
L1 L2 R1 R2
**odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.**

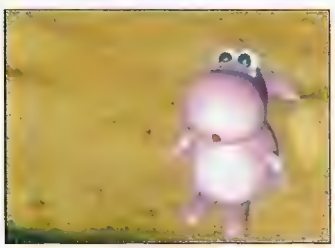
**Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.**




## TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

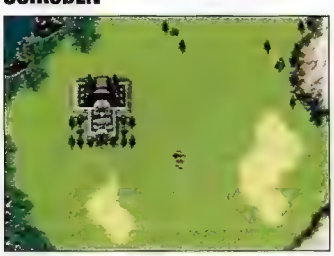
| Igra | Glasovi |
|---|---|
| Toy Story 2 | 17 |
| Blood Omen: Legacy of Kain | 17 |
| Clocktower 2 | 14 |
| Tomb Raider 2 | 14 |
| Hard Edge | 13 |
| Final Fantasy 7 - sitnice i tajne | 13 |
| Echo Night | 12 |
| Tomb Raider 3 | 12 |
| Colony Wars: Red Sun | 12 |
| Dracula | 11 |
| Ten Chu | 11 |
| Warhammer: Dark Omen | 10 |
| City Of Lost Children | 9 |
| WWF Smackdown | 9 |
| Alone in the Dark 2 | 7 |
| Tomb Raider | 7 |
| Special Ops | 5 |

## GUARDIAN'S CRUSADE



***Ivan** pita kako pobijediti divovsku biljku Yugonga:* Tu ti nažalost ne mogu mnogo pomoći, osim savjetovati da se liječiš od *confusiona* koji će ti nanijeti svojim *Dream Rainom.*

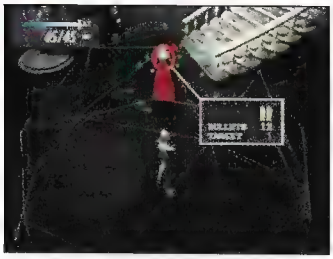
## SUIKODEN



***Željka** (a rekla si da nemaš nezavršenih igara) ne zna kojim redom upotrijebiti slike na 3. katu Neclord castlea (ide spasiti Teengar).* Kombinacija je sljedeća (za olakšavanje snalaženja, brojimo slijeva - krajnja lijevo slika je 1, slika do nje 2, itd.):
3. "Chestnut Tree"
2. "Girl in the early afternoon"
4. "Peasant Girl"
1. "King of the Night"

## MA, ŠTO STE ZAPELI ZA PS2?

Ovaj je mjesec bilo iznimno mnogo pisama od igrača (i igračica) koji pitaju hoće li se igre za PS2 moći igrati na PlayStationu, ako neće, zašto neće i kako će oni sad kad su kupili PlayStation odmah prijeći na PS2 i tako to.... Za one koji su se kasno uključili u cijelu stvar predlažem da pročitaju naše priloge o PlayStationu 2 u prijašnjim brojevima, ali evo sažetka: Ne, na PS-u se **neće moći** igrati igre za PS2 jer će one biti prekompleksne i previše zahtjevne - a PS ipak ima čipove stare više od 5 godina. Zato će se na PS2 moći igrati igre za PS. Ali ne brinite - PlayStation će se još dugo igrati i već postoje najave za PlayStation naslove koji će izlaziti cijelu iduću godinu - a bit će ih i poslije. Mi ćemo naravno pisati o njima i pružati pomoć svima koji imaju problema sve dok ne dojadi (iako smo mi prilično strpljivi). A PS2 - kad dođe - dođe, ne morate odmah prijeći na nj dok ne izigrate sve što vrijedi odigrati na starijoj konzoli. A toga je mnogo, vjerujte.



### PARASITE EVE 1 & 2

***Jasna i Miljenko** poslali su isto pitnje za PE: kako pobjediti guštera u kanalu kojeg se može gađati u glavu i rep.*
Riječ je o tzv. "mutiranom aligatoru" čiji je najopasniji napad repom koji proizvodi 'sonic boom', ali čuvajte se i njegovih prednjih udova kad jurne na vas. 'Sonic boom' izbjeći ćete ako budete išli s druge strane njegovog repa, čekajući da vam se napuni AT crta, a onda M1911A1 *handgunom* (koji ste dobili negdje u kanalizaciji) pucajte u taj rep sve dok mu ga ne uništite. Neće više imati 'sonic booma' ali vas može napasti svojim vatrenim dahom - izbjegavajte ga tako da ne stojite ispred njegovih usta. Za pobjedu dobivate KV Vest 1.
***Miljenko** pita kako u PE2, u Dryfieldu, Mohave Desert ukucati šifru i koju?* Kako tamo treba ukucati dvije šifre, evo postupka za obje. Što se tiče one od blagajne u Lobbyju, prvo treba uključiti blagajnu pomoću tipke "#", a onda unijeti šifru "3033".
Druga šifra odnosi se na sef koji ćeš naći na katu iznad (nakon nekih borbi), a ona je "4487".
Ne, Miljenko, simulacija rukometa ne postoji na PlayStationu - a rijetke su i na ostalim platformama - ja sam u svom životu vidio samo jednu - i to na Commodoreu 64, no ni ta nije bila baš nešto - teško je sva ta pravila i pojedinosti prenijeti u igru.

**Na Kartici nemam tipku za listanje stranica**

### VANDAL HEARTS 2

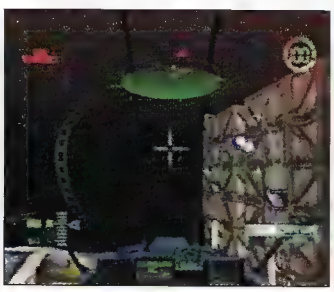
***Igor** pita kako otvoriti škrinje. To prilično često pitanje postavili su i **Marijana i Ante** u prošlom broju pa koristim priliku da se ispričam što nisam odmah odgovorio.* Dakle - za to vam treba 'unlock' vještina s Bowie oružja.
***Danijel** pita kako naći predmete na zemlji.* Za to je potrebna 'searchmark' vještina s Antennae oružja - prvo pogledaj gdje se vide neuobičajene male oznake na zemlji i ondje traži.
***Danijel** također pita kako doći do sanduka koji su previsoko.* Za to ti treba 'blockmake' ili 'double blockmake' vještina - *blockmake* ima *picaxe*, a *double blockmake goldbat* oružje. Za neke slučajeve trebat će ti i 'terraformer' vještina koju dobivaš od štita koji ćeš naći u West Paua Sea.
***Mario** pita kako doći do škrinje okružene kutijama.* Za to će ti trebati 'blockbreak' vještina iz *maracas*.

### HARD EDGE (ILI T.R.A.G. )

*Za igru koja se ubrzano penje po ljestvici najtraženijih rješenja **Miran** pita gdje je System disk.*
Da bi ga dobio, treba znati trik. Moraš pronaći pet medalja da pokreneš jukebox u baru na 26. katu i pronaći skrivenu poruku na slici pokraj vrata bara.
Potom idi do jukeboxa i odaberi ERROR da dobiješ System disk.

### G-POLICE

***Davor** ne zna kako u 9. misiji zaustaviti vlak i uzeti bombe s njega.*
Najbolje je da odeš do prvog *waypointa*, počistiš sve neprijatelje i tu dočekaš vlak.
Potom uništi jednu po jednu topovsku kupolu na vagonima vlaka, ali ne i same vagone.
Potom nisko nadleti vlak, uskladi brzinu s njim i skeniraj ga dok ne dobiješ poruku "Bomb Attached" (bombe su na vagonima sa svjetlucajućim svjetlima).
Pojuri do mjesta gdje se pojavljuje *waypoint* strelica, prebaci oružje na "Drop Bomb" i baci bombu kad dođeš u sigurnu zonu.
Ponovi postupak s drugom bombom, a kad uzmeš treću, vlak će vjerojatno već biti pred tunelom.
Jurni uvis i ispusti bombu pa se vrati i uništi vlak prije nego uđe u tunel.



## CHEATS

### 3xtreme

Šifre unosite tako da u glavnom izborniku odete na memorijsku karticu i stisnete → ili ← i dobit ćete CODE ikonu. Odaberete je i upišete:

| | |
|---|---|
| Dominique | za bonus lik rolera |
| Nyub | za bonus lik rolera |
| Lugnut | za bonus lik skejtera |
| Bink | za bonus lik skejtera |
| Tp | za bonus lik biciklista |
| Geep | za bonus lik biciklista |

*Edi*

### Vigilante 8

***Mario** dopunjava šifre - kaže da ove nismo objavili:*

| | |
|---|---|
| Rakete | ↑↓↑R2 |
| Okretni top | ↓↓↑↑R2 |
| Bombe | ←→↑R2 i ←→↓R2 |

### Civilization 2

Kao ime grada treba upisati _CasH, a pri upisivanju C i H treba pritisnuti R1.

*Žolt*

### Crash Team Racing

Držeći L1 + R1 upisati ove šifre:

| | |
|---|---|
| Scarp Book | ↑↑↓→→←→Ⓐ→ |
| DR. Trophy | ↓←→↑↓→→ |
| Komode | ↓◎←←Ⓐ→↓ |
| Riper | →◎◎↓↑→ |
| Papu | ←Ⓐ→↓→◎←←↓ |
| Pinstrip | ←→Ⓐ↓→↓ |
| Neograničeni broj maski | ←Ⓐ→←◎→↓↓ |
| Turbo pads | Ⓐ→→◎← |

*Ana*

### Micro Maniacs

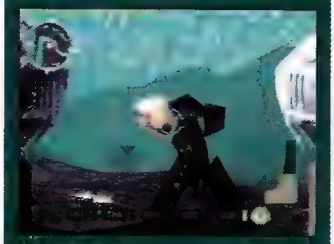
Na ekranu za izbor opcija odaberite "Secret Options", držite SELECT i pritisnite:

Najjači powerupovi
□⊗R1◎↑□↓↑↓⊗□
Pametni neprijatelji
◎↑Ⓐ◎←Ⓐ□□⊗↓
Sve 32 standardne staze
Ⓐ◎◎Ⓐ↓↑↑↓
Neograničeni powerupovi
◎⊗⊗□⊗←⊗□□◎←◎↑⊗
Usporeni računalni protivnici
↑←Ⓐ→Ⓐ◎Ⓐ□↑Ⓐ←
Pojačani računalni protivnici
□⊗R1◎↑□↓↑↓⊗□

*Za Hrvoja i Maria*

## CHEATS

### Uprising X



Šifre za nivoe:
2. ←←↑△△⊗□○
3. ↓↓□△↓△↓△
4. ○○○⊗⊗↓⊗○
5. →→△□△←→△
6. ↑↓△□⊗○←←
7. △□←←→↑↓○
8. △△□○↑↑□○
9. ←←→↑↑□□○
10. ⊗⊗←⊗□□△⊗

*Željko*

### Muppet Race Mania

Sve staze:
○△⊗○△⊗○△□⊗
Svi likovi i vozla:
△○△□△⊗△△⊗○
Studio Bonus Staza:
□□○○⊗○△○△○
Freaggle Rock staza:
⊗□⊗□⊗□△○⊗□

### Die Hard Trilogy 2

Odabir nivoa: na Main izborniku pritisnite L1 L1 ○○□□
Za aktiviranje šifri pauzirajte igru na odgovarajućem nivou pa onda unesite šifru.

**Šifre za igru iz trećeg lica:**
Sva oružja □□○○ L1 L1
Nepobjedivost △△□□ L1 L1
Neograničeno streljivo: L1 L1 R1 R1 ○○

**Šifre za igru iz prvog lica:**
Nepobjedivost △△○○ L1 L2
Sva oružja □□○○ L1 L1
Neograničeno streljivo L1 L1 R1 R1 △□

**Šifre za vožnju:**
Nepobjedivost
△△○○ L1 L2
Neograničen nitro
L1 L1 R1 R1 ○○
Neograničeno vrijeme
L1 R1 R1 □□ R1 R1 L1

*Društvo iz Bihaća (Fikret, Haris, Selver)*

## RESIDENT EVIL 2 & 3

Došlo je nekoliko pitanja vezanih za ove igre, a posebno su me zaintrigirale molbe za šifre koje, koliko ja znam, za ovu igru ne postoje. Čak me NEKOLIKO ljudi tražilo "šifre za preskakanje razina/nivoa", a ja nisam ni znao da ih spomenute igre imaju! Osim toga, jedina šifra koja bi imala smisla bila bi ona za neranjivost ili neograničeno streljivo. Preskakanjem lokacija ne biste vidjeli najljepše prizore u igri - raspadajuće zombije koji se klate prema vama. O.K., idemo...

***Denis** savjetuje svima koji igraju RE3 da ulože vrijeme i streljivo u rušenje Nemesisa jer kad god to učine, dobit će nagradni predmet (obično dio oružja). Osim toga, kao i **Željko**, ni on ne zna namjestiti linije za čistoću vode u tvornici.* Kako su linije svaki put kad igraš drugačije, ne mogu dati jednostavno rješenje. Treba kombinirati prve, druge i treće linije (jednostavno "zbrajanje", tj. "nadogradnja" stupaca), što mora dati četvrtu - nepomičnu.

*U istoj igri **Društvo iz Bihaća** ne zna kako dobiti epiloge za sve likove.* Jednostavno morate igru odigrati onoliko puta koliko je i likova, s tim da svaki put nastavljate od snimljene pozicije na kraju prošle igre. Znači - završiti igru, snimiti poziciju, nastaviti, završiti igru, snimiti poziciju...

***Goran** ima problem u RE2 - ne zna što učiniti s Adom kada dođe do kutija u rupi.* Kutije trebaš posložiti tako da čine crtu od jedne do druge rupe, a onda pustiti vodu unutra - kutije će se dignuti na površinu i biti svojevrstan pontonski most. Trik je u tome da kutije ne možeš vući nego samo gurati, pa da bi jednu od njih dogurao na pravo mjesto, moraš se popeti preko njih u uski procjep iz kojeg je možeš izgurati. Ako neku odguraš u kut, jednostavno izađi iz sobe i vrati se unutra - kutije će se vratiti na početno mjesto.

## HOGS OF WAR

***Netko nepotpisan** ne zna kako dobiti sve četiri medalje u 17. misiji.* Kako i sam znaš da je jedna za završetak misije, druga za "survival bonus" a treća za uništavanje svih šatora, prije ili poslije bi shvatio da je riječ o *bugu* na nivou jer se četvrta medalja ne može nikako dobiti....

*Evo i šifri za ovu igru koje su tražili **Semir i Mario**.* Šifre treba upisati umjesto imena:

**MARDY PIGS** - otvara Lard tim i odabir nivoa
**PRYING PIGS** - omogućuje gledanje animacija
**WATTA PORK** - otključava bonus animaciju

## FRONT MISION 3

***"Velika trojka" (Goran, Vedran i Mirko)** pitaju što je "average weapon level" i kako ga povećati, te zašto ne mogu zbog njega dobiti platinum?* Upitah Danijela Reškovca, koji je za tu igru tata-mata. On kaže da je "average weapon zaje**** stvar" i da se poboljšava treningom (jedini odgovor koji mi se čini logičnim). Znači, kaže Danijel, više treninga i exp., bolja jačina napada, zato na početku i ne možete imati platinu jer nemate trening nivoa. Zadovoljni?

## LEGEND OF LEGAIA

***Ivan** je došao u Mt. Dhini i "neće mu se otvoriti vrata za dalje".*

Koliko ja znam, ulaz će ti se otvoriti ako malo razgledaš svjetlucavu zlatnu stvar koju ćeš naći ako kreneš na sjever od početka.

To što kažeš da ti treba "nešto Soren" vjerojatno je Soren Flute koju moraš zasvirati da bi prešao na iduću lokaciju - Soren Camp.

Naći ćeš je nakon što kroz sjeverni izlaz izađeš iz špilje i popneš se na vrh. Ako baš hoćeš biti super, kada završiš Soren Camp, vrati se u Mt. Dhini i borit ćeš se sa skrivenim *bossom* po imenu Lapis.

Ako ga pobijediš, dobit ćeš Evil Medallion (prilično moćan *item* ali neprikladan za svaku priliku), ali upozoravam te da je prilično opasan.

## MISSION IMPOSSIBLE I QUAKE 2

***Ivan i Aron*** poslali su nam šifre za nivoe za MI i šifru za svo oružje i streljivo u Quake 2.

Nažalost, šifra koju su poslali za Quake 2 ne radi; možda zato što nisu baš detaljno opisali mjesto na kojem se unosi. Ako ste je uspjeli unijeti ispravno - pošaljite nam pismo s detaljnim uputama.

Šifre za Mision Impossible:

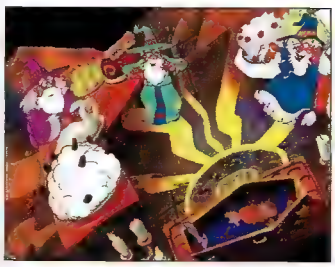
| | |
|---|---|
| ABEMJQLNVTPG | PBFROUOPPWDB |
| OGLIESHVIRLL | PMGKPUPKQSDM |
| OQRFSITJMNI | PJGNOUPHQNDJ |
| EHNJHSURWJMP | HDGGFPKQMOBC |
| GDPSISJOWUAN | IGILGPMLMYBO |
| GGHIHSJVWRML | HDGOFTKQMOBC |
| GQOFISKTLMAI | IGJDGTMLMYBO |
| IGCJMJMVMRBL | NGHSMGQTXMGI |
| IQDSNJNTOMCI | NOCINGORSJHP |
| IJENMUNHONCJ | NHCFMGQOXUHN |
| IMQPNHNKOSCM | FDDJNGRVSRHL |

## DISCWORLD 2

***Marko** ne zna što u Discwolrdu 2 učiniti s glitterdust i ledom.*

Glitter trebaš dati Arch Chancelloru kao jedan od četiriju predmeta potrebnih da završiš prvo poglavlje (uz mišju krv, čekiće-palice i smrad Foul Ole Rona).

Što se tiče leda, njega ćeš u drugom poglavlju "obraditi" pijukom.



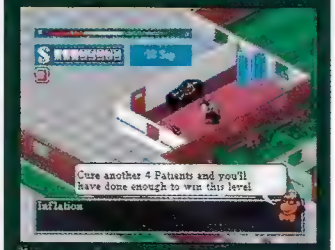
## Najdraže mi vas je čitati na WC-u

**A ovo su oni koji neće dobiti dugi odgovor - bilo zato što je već dan u prošlom broju, bilo zato što ga nisu ni tražili (ili iz nekog trećeg, nepoznatog razloga)**

**Filip P-B i Mladen P.** - pravite se važni, ali Tony 2 će dobiti svoje stranice; **Igor** - sličan trik objavili smo i prije, ali nismo znali točno gdje su ulazi - hvala; **Bruno, Ljudevit, Tomas** - pa kako ste ga prošli put doveli u plus?; **Robi, Josip** - sve što tražiš već je bilo objavljeno (opet pišeš više pisama); **Željko, Vlatko, Danijel, Teo, Adam, Zoran, Goran, Igor, Filip, opet Igor, Vjekoslav, Marin** - pa igrajte misije i doći ćete u druge gradove!; **Marko, Alen** - rješenje je davno objavljeno; **Dino, Edin i Miro, još jedan Marko, Damir** - Thril Kil nije službeno nikada izašao - kakvu to verziju imate?; **Tibor** - za FM3 su objavljeni detaljni savjeti, a u In Cold Blood si u misiji u kojoj ti to treba već na početku presvučen u tehničara; **Domagoj** - a kako da ti bolje pomognem kad i sam kažeš da imaš prohod?; **David, Josip** - to nisu šifre za Quake 2 nego nagrade koje treba zaraditi; **Ashley Riot** - hvala, to je već objavljeno - primijetili su i drugi; **Robert, S.O.S. (Marko), Siniša, Dino, Vedran, Mario** - da, postoji drugi dio Warhammera i zove se "Shadow of the horned rat"; **Krešimir (hm, hm), Hrvoje, JPB, Bruno, Ante** - Ivan se nije izjasnio, a tvoji će savjeti za Warhammer biti korisni kad budemo pisali veći helpline za njega (uskoro); **Đorđe, Grga, Damjan, Miro, !SuSovac MARIO** - pogledajte u oglasima; **Damir, Vedran Maslovara** - te recenzije su već objavljene; **Darko, Hrvoje** - rješenje je objavljeno; **Gabrijel** - prvo završi igru i dobiti ćeš predmet koji će ti olakšati (pročitaj rješenje); **Mladen** - ne znam što da ti kažem za piratske igre - originali rade; **Rudolf, Irena, Siniša** - recenziju MGS objavio je Hacker, a PSX u to vrijeme još nije izlazio; **Seif** - nadamo se da ćeš i ti uskoro uživati u PS2; **Ivan, Alen** - nažalost, odgovori su ne i ne; **Tomislav, Marko** - igraj misije i vidjet ćeš; **Saša, Orlan** - časopis je "PSX" a ne "PlayStation"; **Darjane** - glas ti je upisan (a Marina može uvijek skočiti na kavu u redakciju); **Ivan, Đulijano, Ivan** - pa ako je rasprodan, onda je rasprodan (žao mi je); **Mario** - što se tiče savjeta za spajanje PlayStationa na monitor koji smo objavili, to važi za svaki monitor koji ima takav videoulaz; **Tomislav, Squall, Branko** - lijepo se vi igrate s mojim živcima, šifre koje tražite bile su objavljene nedavno; **Mladen, Ivana, Antonio, Tina, Marko** - na to pitanje sam već odgovarao.

# CHEATS

## Theme Hospital



Šifre za nivoe:

□□△○□✕□✕
✕○□△△○□✕
○○△□✕△○△
□△○□✕✕△○
○△□○✕△○□
□△□○✕□✕○
□△△○✕□△✕
✕△□○△○□✕
△□✕△○✕△□
○□✕△□✕○□
△○□○△□○✕
○□✕✕□○□△

*Krajnc Andrej*

## Le Mans 24 hours

Za sve staze i aute kao ime upišite "Tatoo"

## Army Men: Sarge's Heroes

Za otvaranje svih nivoa na glavnom izborniku držati ◻ + R1 + L1 i pritisnuti ↑↓←→

*Snake*

## Mass Destruction

Šifra koja otvara svaki nivo i podnivo:
TTTTTTTTTTTGP

## Swagman

Pauzirajte igru i unesite:

○□✕□○□○□
△□○△○□△□

- bit ćete neranjivi ali možete poginuti od pada u rupu

## Batman & Robin

***Sabina, Matej, Ante i Tomislav*** imaju sreće, šifru koju su tražili poslao nam je ***Andrej.***

Za besmrtnost na glavnom ekranu pritisnite L1 R2 R1 L2 SELECT ✕◯

## Forsaken

Označite OPTIONS i pritisnite ←→←→. Sada udite u OPTIONS i odaberite opciju CHEAT OPTIONS koja se pojavila.

## Cardinal Syn

Unesite šifre na ekranu na kojem piše "Press start" da dobijete ove likove:

| | |
|---|---|
| Kron | ↓↑↓△←→←→◯ R1 R2 |
| Bimorphia | →→↓◻ |
| Juni | ↑←←↑◻ |
| Khan | ↑↑↓↓△ |
| Moloch | ↑→↓←◻ |
| Mongwan | ↓↓↓↑△ |
| Redempter | ↑↓→←◯ |
| Stygian | ←→←→△ |
| Vodu | ←←←↑◯ |

## One

Šifre upišite pod PASSWORD:
Odabir nivoa - HEVYFET
Sva oružja - MAXPOWER
Debug mode - HEYBUDDY

# TOCA World Touring Cars

## RJEŠENJE BROJA

**Europa, Amerika, Australija, Japan. Sedamdeset osam automobila. Dvadeset tri staze. Deset prvenstava. Sedam vremenskih uvjeta. Bezbroj utrka. Jedan svjetski prvak** PIŠE Amar Rešić

### AUTOMOBILI

Prvenstvo je moguće voziti u šezdeset različitih automobila. Osim po snazi, razlikuju se i po vrsti pogona (prednji, stražnji, 4X4), a svatko bi trebao odabrati onaj s kojim će postizati najbolje rezultate. Prednji pogon, FWD, je idealan izbor za početnike, no i iskusniji će vozači znati iskoristiti njegove prednosti - stabilnost, manje proklizavanja i mirnije ponašanje automobila tijekom vožnje. Njegov je nedostatak manja brzina vozila.Automobili sa stražnjim pogonom obično imaju veću krajnju brzinu i brže prolaze kroz široke zavoje, no sklonost proklizavanju i gubljenju kontrole nad vozilom zbog naglih kočenja i skretanja učinit će RWD klasu vozilima izbora tek u idućim fazama igre. Pogon na sva četiri kotača (4X4) predstavlja idealan kompromis između stabilnosti i brzine, no jedini takav automobil koji se može voziti u nekom od prvenstava je *audi A4 quattro*. Nažalost, ponuda momčadi koje koriste Audijev model je vrlo slaba.Ulazak u bilo koje međunarodno prvenstvo otključava automobile iz tog prvenstva koji se mogu koristiti u svim modovima igre, osim u *championshipu*. Bonus automobile je moguće koristiti samo u *free race* ili *time trial* modu igre.

### PRIPREMA

Život je život, a igra je igra. TOCA WTC opasno približava ta dva pojma i stavlja nas u dosad najrealnije modele prestižne *touring* klase automobila. Na raspolaganju su nam sve staze, vjerni prikazi postojećih trkališta i svi automobili čija je jedina namjena: osvajanje svjetskog prvenstva. Da bi se u tome uspjelo, potrebno je sudjelovati u što više utrka, u njima pobijediti i osvojiti nove automobile, a onda i s njima pobjeđivati i osvajati nove utrke, što opet vodi novim automobilima i prvenstvima te novim utrkama i tako sve do kraja, kako to već biva u automobilističkim simulacijama. Sustav napredovanja kroz sezone ima svojih prednosti i mana, no da bismo se na odgovarajući način pripremili za svjetsko prvenstvo, potrebno je voziti sva nacionalna i međunarodna prvenstva, bez iznimke. Osim potrebnog iskustva, na taj se način osvajaju i dragocjeni bodovi koji će otključati bonus automobile.

### PRVENSTVA

Odabirom jedne od kontinentalnih liga (europske, panameričke ili azijsko-pacifičke) stižu ponude različitih momčadi. Razlike u težini protivnika između prvenstava gotovo da i nema, no postoje razlike u snazi automobila koji su na raspolaganju. U europskim i azijsko-pacifičkim nacionalnim prvenstvima automobili su nešto slabiji od onih u panameričkim, što znači da su i ostali vozači nešto sporiji. U početku su u ponudi samo FWD automobili, dok se oni sa stražnjim i 4X4 pogonom mogu izabrati tek nešto poslije. U međunarodnim prvenstvima automobili imaju 30-ak KS više negoli oni u nacionalnim, dok se u svjetskom prvenstvu voze "pravi" *touring* automobili s više od 300 KS.

## POBJEDONOSNE TAKTIKE

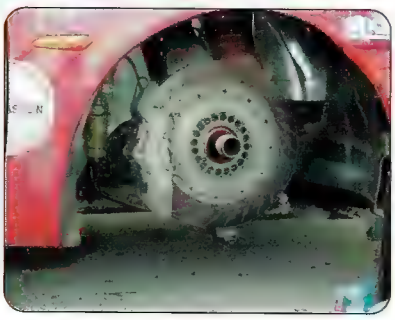
Iako se ne može utjecati na startnu poziciju (izostanak kvalifikacija), osvajanje maksimalnog broja bodova na kraju svakog prvenstva nije nemoguće. Obično je samo u jednoj utrci iznimno teško pobjediti, no uz malo volje i neprestanog ponovnog učitavanja spremljenih pozicija i taj će problem biti riješen. Jedan od osnovnih preduvjeta za pobjedu je korištenje manualnih promjena brzina. Prednost nad automatskim sustavom je vidljiva u boljem startu (kod AT-mijenjanja brzina automobil će proklizavati i do nekoliko sekundi prije negoli gume uhvate cestu), u ulasku u zavoje (mnoge je zavoje, u kojima AT-sustav spušta brzine sve do prve, moguće proći u drugoj, trećoj ili četvrtoj brzini, ovisno o konfiguraciji - automobil zadržava okretni moment, izlazna je brzina veća i ponašanje je vozila stabilnije) te u kvalitetnijem i učinkovitijem kočenju (kočenje s istodobnom uporabom kočnica i kočenja motorom je mnogo učinkovitije od zaustavljanja jedino kočnicama). MT-mijenjanje brzina poboljšava ubrzavanje, izvlačenje iz pijeska i zadržavanje pravca kretanja i kad dođe do izguravanja sa staze.Velike gužve i brza skretanja u koja ulazi mnoštvo automobila treba izbjegavati. Eventualno izgubljena pozicija se nadoknađuje bržom vožnjom po ravninama i kasnijim kočenjem u zavojima jer nakon velikih gužvi nekoliko automobila redovito završi u pijesku ili ogradama. Kasno i učinkovito kočenje može donijeti veliku prednost jer većina automobila koči vrlo rano. Također je poželjno izbjegavati

sudare i zabijanja u protivnike koja oduzimaju dragocjene sekunde.U utrkama u kojima je potrebno ući u boks najveći problem predstavlja zadržavanje pozicije. U boks je najbolje otići ili u prvom krugu utrke ili u posljednjem, ovisno o stečenoj prednosti. Vozač koji je prvi u ukupnom poretku obično ima i prvu startnu poziciju te ulazi u boks odmah po završetku prvog kruga. Na to treba obratiti posebnu pozornost, pogotovo prilikom odabira kasnijeg zaustavljanja.

## NAMJEŠTANJE AUTOMOBILA

Iako su automobili prilikom prvog odabira namješteni tako da se daju poprilično dobro voziti, bez posebnog namještanja neće biti ni odgovarajućih rezultata, pogotovo u idućim stupnjevima igre. Svaka staza zahtijeva poseban *set-up*, no neke su generalizacije ipak moguće. Najvažnije je postići da automobil što je moguće bolje "leži" na cesti, a da pritom ne gubi krajnju brzinu ili sposobnost dobrog (čitaj: brzog) prolaska kroz zavoje. Ovjes treba prilagoditi rubnicima i šikanama, koji se razlikuju od staze do staze, a njihova visina može predstavljati ozbiljnu prepreku mogućnostima automobila. Upravo ga je zbog toga najbolje iskušavati u *time-trial* vožnjama te na taj način pronaći postavke koje najbolje odgovaraju predstojećim utrkama.Moguće su promjene šest dijelova automobila: ovjesa, *anti-rolla*, guma, mjenjačke kutije, aerodinamike (spojlera) i omjera kočione sile na kotačima. O usklađenosti spomenutih elemenata ovisit će i vozna svojstva automobila.

**OVJES (suspension)** - regulira zategnutost opruga i amortizera, posebno za svaki kotač. Pomicanjem postavki prema "hard" ovjes se otvrđuje i automobil počinje bolje reagirati na komande, ali i lošije se "držati" na cesti. Tvrđi ovjes ne trpi vožnju preko neravnina i šikana, ali će poboljšati ulazak u zavoje. FWD automobilima ovjes prednjih kotača treba biti nešto mekši negoli kod stražnjih, dok kod RWD automobila treba otvrdnuti prednje amortizere, a stražnje neznatno omekšati, što će spriječiti "bježanje" stražnjeg kraja u jakim zavojima (eventualnu pojavu *oversteera* ispraviti promjenama *anti-rolla*). Težim automobilima ovjes treba dodatno otvrdnuti.

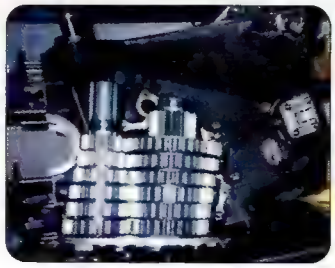


**ANTI-ROLL** - otvrđivanje ili omekšavanje *anti-roll* šipki utječe na svojstva automobila da preupravlja (*oversteer*) ili podupravlja (*understeer*). Otvrđivanjem prednjih ili stražnjih *anti-roll* barova automobil će brže reagirati na vožnju, no pretvrde postavke mogu voditi potpunom gubitku kontrole nad vozilom. Omekšavanje *anti-rolla* će poboljšati "držanje" na cesti.
U slučaju da automobil prebrzo i previše skreće u zavoje (*oversteer*), *anti-roll* stražnjeg kraja treba omekšati, a prednjega otvrdnuti. U slučaju podupravljanja prednji *anti-roll* treba omekšati, a stražnji otvrdnuti.

**GUME (tyres)** - odabir guma ovisi o vremenskim uvjetima. *Slickovi* su za suho vrijeme, dok su *intermidiate* i *wets* gume namijenjene kišnim uvjetima.

## NAMJEŠTANJE AUTOMOBILA

### MJENJAČKA KUTIJA **(gearbox)** - odnosi u mjenjačkoj kutiji bi trebali biti prilagođeni konfiguraciji staze koja se vozi. Staze s mnogo zavoja zahtijevaju kraćenje druge, treće i četvrte brzine, dok brze staze traže međusobno prilagođavanje posljednjih triju stupnjeva prijenosa. Automobili u nacionalnim i međunarodnim prvenstvima ne dopuštaju maksimalna produžavanja šeste brzine zbog nedostatka konjskih snaga, no automobili iz svjetskog prvenstva mogu postizati brzine veće od 150 mp/h (250 km/h). Njima se šesti stupanj može produžiti do samog kraja ljestvice, što za ostale automobile nije preporučljivo. Krajnju bi brzinu trebalo produžiti tako da na najdužoj ravnini dosegne crveno područje okretaja uoči smanjivanja brzine pred ulazak u prvi zavoj.



### AERODINAMIKA I KOČENJE **(general)** - mijenjanje nagiba stražnjeg *spojlera* utječe na količinu zraka koja pritišće stražnji kraj automobila uz pistu. Povećanje *downforcea* rezultirat će boljim ulaskom u zavoje, ali i smanjiti krajnju brzinu automobila. No, prilagođavanjem ovjesa i *anti-roll* sustava moguće je postići dobro ponašanje u zavojima i na taj način smanjiti *downforce* kako bi automobil postizao što veću krajnju brzinu.Raspoređivanje kočione sile treba prilagoditi vlastitom stilu vožnje. Pomicanje *biasa* prema naprijed izazvat će podupravljanje (*understeer*), ali i smanjiti tendenciju stražnjeg kraja automobila da se zbog kočenja izvrće "preko nosa". Pomicanje omjera kočenja prema natrag će izazvati preupravljanje (*oversteer*) automobila.

## STAZE

**Svaka od 23 staze ima svojih posebnosti i barem jedno mjesto koje može odlučiti krajnji ishod utrke. Poznavanje svakog dijela svake staze (uz neizostavnu i uvijek dobrodošlu vožnju *time-trial* utrka) presudno je za mogućnost pobjede.**

### LAGUNA SECA
Staza srednje brzine s kratkom ciljnom ravninom. Poželjan je nešto mekši ovjes, kao i smanjenje *downforcea*. Najjači zavoj (*Corkscrew*) je najbolje proći u trećoj brzini i tako zaustaviti pad okretnog momenta i gubljenje kontrole nad stražnjim krajem.

### ROAD AMERICA
Dugačke ravnine zahtijevaju produženje posljednjih dvaju stupnjeva prijenosa te smanjivanje *downforcea*. No, zbog nekoliko sporih zavoja te Canada Cornera (zavoj nakon druge ravnine), treću i četvrtu brzinu je poželjno približiti zbog bržeg izlaska. Isklizavanje RWD automobila je najbolje spriječiti malim pomicanjem omjera kočenja prema stražnjem kraju.

### VANCOUVER
Gradska staza sa zidovima koje treba iskorištavati u velikim gužvama. *Downforce* treba povisiti, a ovjes prilagoditi visokim rubnicima na posljednje dvije šikane. Zabijanje u zid nakon pretposljednje šikane je najbolje izbjeći prebacivanjem u drugu brzinu te prolaskom s izvanjske strane rubnika.

### WATKINS GLEN
Iznimno brza staza s jednom neugodnom šikanom (*Inner Loop*). Kako se ni u jednom trenutku ne koriste brzine niže od četvrte, četvrti, peti i šesti stupanj prijenosa treba dodatno uskladiti međusobnim približavanjem. Zbog neugodnih slijepih uspona i velike mogućnosti izlijetanja sa staze, *downforce* treba malo pojačati, ovjes na prednjim kotačima omekšati, a na stražnjim otvrdnuti.

### BRASILIA
Dugačka i brza staza s jednim teškim zavojem (Curva de Cotovelo), jedinim mjestom koje zahtijeva treću brzinu. Staza je ravna i podnosi tvrd ovjes, no traži smanjenje *downforcea* zbog postizanja brzina za ravnine (najbolje ga je ostaviti na sredini postavke).

### BUENOS AIRES
Posebnu pozornost treba obratiti na ulaske u zavoje da bi se izbjegle pješčane zamke. RWD automobilima prednji ovjes treba omekšati, a probleme s *oversteerom* riješiti prilagođavanjem *anti-rolla*. Splet prvih triju zavoja traži prilagođavanja treće i četvrte brzine.

### MEXICO CITY
Vrlo brza staza koja dopušta nešto tvrđi ovjes unatoč neugodnim rubnicima. Posljednji je zavoj moguće proći u punoj brzini, a iznimno dugačka ravnina traži neznatna smanjenja *downforcea* i produžavanje mjenjača do samoga kraja. Pozornost treba obratiti na šikanu kod staklenika jer je zavoj pod većim kutom nego se čini.

### BRANDS HATCH
Relativno kratka ravnina dopušta pojačavanja *downforcea*, što dodatno poboljšava prolazak kroz zavoje. Prvi je zavoj moguće proći u četvrtoj brzini, dok drugi i posljednji (onaj prije startne ravnine) traže spuštanje u treći stupanj prijenosa. Dodatno je ubrzanje moguće postići približavanjem treće i četvrte brzien te pete i šeste.

### OULTON PARK
Iznimno brza staza koja nema većeg problematičnog dijela. Tvrđi ovjes i pojačani *downforce* traže približavanje četvrte i pete brzine radi boljeg ubrzavanja pri maksimalnom okretnom momentu.

**SILVERSTONE** Brza i neugodna staza sa dva nagla skretanja zbog kojih drugu i treću brzinu treba dodatno približiti. Skretanje nakon ciljne ravnine je moguće proći u posljednjem stupnju prijenosa (uz zadržavanje velike izlazne brzine) otvrđivanjem ovjesa na prednjem desnom kotaču da bi automobil lakše ušao u zavoj.

**SNETTERTON** Vrlo brza staza sa sporom šikanom prije startne ravnine. Drugu brzinu treba približiti trećoj, a četvrtu, petu i šestu prilagoditi *downforceu* koji se može pojačati radi boljeg svladavanja zavoja.

**A1 RING** Staza Formule1 se odlikuje slijepim usponima i neugodnim skretanjima. *Downforce* treba povećati, a kako svi teški zavoji (drugi, treći i peti) izlaze na desnu stranu, ovjes prednjeg desnog kotača treba dodatno otvrdnuti. Usporavanja traže približavanje druge i treće brzine.

**HOCKENHEIMRING** Iznimno brzi Hockenheim traži povećanje *downforcea*, maksimalnu dužinu mjenjača (jaki *downforce* će smanjiti krajnju brzinu i prilagoditi je zahtjevima staze) i usklađenost trećeg, četvrtog i petog stupnja prijenosa. Prvi je zavoj moguće proći u maksimalnoj brzini, no zabijanje u zid nakon trećeg zavoja najbolje se izbjegava ranim kočenjem i prolaskom krivine u četvrtom stupnju prijenosa.

**NURBURGRING** Da bi se postigla potrebna brzina na ravninama, *downforce* treba smanjiti, a prolaz kroz zavoje olakšati otvrđivanjem ovjesa. Spori peti zavoj i neugodna šikana prije ciljne ravnine traže približavanje druge i treće brzine.

**CATALUNYA** Još jedna F1 staza koja traži velike krajnje brzine, no zbog nekoliko iznimno sporih mjesta, drugu, treću i četvrtu brzinu treba prilagođavati neovisno o petoj i šestoj. Poželjan je nešto jači *downforce* i tvrđi ovjes da bi se što brže prošlo kroz zavoje.

**DIJON PRENOIS** Staza ima iznimno dugu ravninu (iz posljednjeg se zavoja izlazi punom brzinom), no zbog srednjeg dijela (dva neugodna spuštanja i desni uspon), niže se brzine trebaju približiti i time poboljšati ubrzanje. *Downforce* se može dodatno otvrdnuti.

**MONZA** Duge ravnine traže veliku brzinu i što veći *downforce*. Prve dvije šikane (posebno druga) izazivaju velike gužve, a mogućnost izvrtanja prilikom zahvaćanja pijeska je najbolje neutralizirati omekšavanjem prednjeg *anti-rolla*. Zadnji je zavoj (Curva Parabolica) moguće proći mnogo brže nego li se čini na prvi pogled.

**SUGO** Staza ima dugačku ravninu (u posljedni se zavoj ulazi u petom stupnju prijenosa), no prvi je dio staze iznimno spor te je potrebno skraćivanje treće i četvrte brzine. Zbog zavoja prije, kao i onog nakon šikane, *downforce* bi trebalo neznatno pojačati. Sve dionice trpe tvrđi ovjes.

**SUZUKA** Mjesto preposljednjeg ovosezonskog okršaja u F1 spada u iznimno teške staze s mnogo sporih i brzih dijelova. Ovjes treba otvrdnuti, a povećati *downforce*, dok zavoj prije predzadnje ravnine (neugodno spuštanje u lijevu stranu) traži dodatno otvrđivanje ovjesa na prednjem lijevom kotaču. Treba pripaziti na posljednju šikanu jer je to gotovo najsporije mjesto u cijeloj igri.

**TI-AIDA** Ravnine srednje dužine dopuštaju povećanje *downforcea*. Spori zavoji traže približavanje treće i četvrte brzine, dok se peta i šesta mogu nešto skratiti da bi se poboljšalo ubrzanje. Posljedni je zavoj iznimno spor i treba se paziti izlijetanja u pijesak.

**ADELAIDE** Bivša F1 staza se odlikuje s nekoliko sporih skretanja pod 90 stupnjeva, tako da je potrebno približiti drugu i treću brzinu, te četvrtu i petu. Zidove je najbolje izbjegavati, a posebnu pozornost obratiti na posljednji, iznimno spor zavoj. *Downforce* može biti pojačan, uz otvrđivanje ovjesa.

**BATHURST** Najduža ravnina TOCE zahtijeva maksimalno produljivanje mjenjača, kao i smanjivanje *downforcea*. Neugodan sustav zavoja (od Dipper zavoja pa sve do izlaza na ravninu) traži približavanje druge, treće i četvrte brzine prema petoj, a nedostatak *downforcea* treba nadoknaditi opreznom vožnjom i discipliniranim kočenjem. Pobjeda može ovisiti o ulasku u posljednji zavoj koji je moguće proći u petom stupnju prijenosa.

**SURFERS PARADISE** Uz maksimalno izbjegavanje prelaženja preko bilo kojeg rubnika ili šikane, poželjno je povećati *downforce* te nešto omekšati ovjes (ako susret s rubnikom ipak postane neizbježan). Sustav sporih zavoja traži približavanje druge i treće brzine četvrtoj, kao i poželjno izazivanje *oversteera* (intervencijama na *anti-rollu*) radi boljeg prolaska brzih krivina (prva šikana i sustav brzih zavoja na drugom dijelu staze).

# TOCA LIVE!!!

**Codemastersi su napravili svoje i TOCA WTC je poslana među potrošače željne brzine, razbijanja automobila i višestrukih osjećaja pobjede. No, pitanje koje je ostalo lebdjeti u zraku je: Koliko je TOCA WTC stvarna simulacija utrka touring automobila? Odgovor smo mogli doznati samo na jedan način...**

PIŠE Amar Rešić
photo Amar Rešić i Kristijan Zinaja

Ni dvadeset minuta vožnje od hrvatsko-slovenske granice nalazi se Cerklje, malo mjesto poznato po bivšem aerodromu koji tu i tamo ugosti pokoji aeromiting. No, nekoliko tisuća ljudi koji su u nedjelju 8. listopada nezaustavljivo gazili kroz blatnjavu zemlju i goleme vodene lokve prema sjevernom prilazu na bivše uzletište nije bilo ovdje zbog zrakoplova. Na novoizgrađenoj stazi nazvanoj Mobikrog vozila se završna utrka Euro Super Touring Cupa, trenutačno najjačeg europskog touring natjecanja. Deseta utrka sezone je za talijanskog vozača Fabricija Giovanardija i nizozemca Petera Koxa imala presudno značenje. Giovanardijevih 17 bodova prednosti iz prošlih utrka bili su teoretski dostižni, a Honda Jas Engineering Team Petera Koxa želio je napraviti sve da ovogodišnji pokal dospije u njihove ruke. O pobjedniku su trebale odlučiti iduće dvije utrke.

**Uoči početka utrke iz boksa se doslovce izbacuju svi koji nisu izravno povezani s momčadi. Dvadeset ljudi užurbano priprema automobile za start, a o njihovoj uvježbanosti ovisi i krajnji uspjeh vozača**

## SLOVENSKI REKORD

Staza u Cerklju je prva slovenska autopista, sagrađena u rekordnih 14 dana. Zahvaljujući zajedničkom trudu slovenskog autosaveza i Matjaža Tomljea, poznatog slovenskog vozača utrka, inženjerci slovenske vojske su u dva tjedna "prekrojili" nekoliko manjih pista i pretvorili neupotrebljiv objekt u izvrsnu trkaću stazu. Iako dugačak samo 2005 metara, Mobikrog se odlikuje čak trima ravninama, jednom šikanom i dva dugačka polukružna zavoja. Domaćini su se imali čime ponositi uzme li se u obzir da je Slovenija samo tri tjedna prije trebala biti domaćin osme utrke kupa, no utrka na gradskoj stazi u Ljubljani je otkazana zbog neispunjenja strogih propisa o sigurnosti gledatelja. Slovenci nikako nisu željeli izgubiti pravo na održavanje STC-a te su za trud uložen u izgradnju staze u Cerklju dobili i adekvatnu nagradu - završnu utrku natjecanja.

## AND THE WINNER IS...

Loše vrijeme nije omelo mnogobrojne automobilističke fanove iz Slovenije, Hrvatske i Italije da stojeći na blatnoj zemlji i tribinama načinjenim od drvenih klupa iz obližnjih šatora odgledaju utrke čak 9 različitih prvenstava i kupova. Vremenski uvjeti su utjecali i na odgađanje utrke Škoda Octavia kupa, što je izazvalo ogorčenje hrvatskih vozača, no neumoljiva satnica STC-a je imala prednost pred ostalim klasama vozila. Kvalifikacijske vožnje su donijele prednost Peteru Koxu, koji je prvu utrku započeo sa osmog mjesta,

**Honda Gabriela Tarquinija, bivšeg vozača Formule 1 (nastupao za momčad Fondmetal Forda), nije se mogla nositi s izvrsno pripremljenim Alfama. Talijanski je vozač u cijeloj sezoni uspio skupiti samo četiri boda**

**Ovako izgledaju automobili kad se pripremaju za prvu utrku. Sjajne i uglačane karoserije će već za desetak minuta izgubiti svu ljepotu i postati hrpa lima prekrivenog blatom i prašinom**

**Ovako je izgledao okoliš niz cijelu stazu. Tragajući za što boljim mjestom za promatranje utrke, tisuće gledatelja je moralo jako upriljati cipele**

**Druga utrka je izvukla maksimum iz svih automobila. Prazan boks Nordauto momčadi je odavao pravu sliku stanja svih članova ekipe koji su potražili neko skriveno mjesto za odmor i tiho slavlje**

## EURO STC VS. HAKS

Euro Super Touring Cup je u samo godinu dana stekao uvjete za prelazak pod prestižnu kapu FIA-e. Natjecanje koje će se od 2001. nazivati FIA European Touring Car Championship okuplja ponajbolje europske touring vozače. Deset utrka (svaka se sastoji od dviju utrka koje se voze u istom danu i neovisno boduju) se vozilo po stazama Italije, Austrije, Češke, Madarske i Slovenije. Iduća će godina ETCC odvesti čak u deset zemalja, a Silverstone, Monza, Estoril, Magny-Cours i austrijski A-1 ring su samo neke od staza na kojima će to prestižno natjecanje dokazati svoju kvalitetu. Slovenije u rasporedu za 2001. godinu, nažalost nema, a Hrvatsku nitko i ne spominje. S obzirom na potpunu nezainteresiranost hrvatskih medija koji ni na koji način nisu popratili završnicu kupa, tome se ne treba previše čuditi, iako je ovogodišnji STC jedno od najvećih i najatraktivnijih događanja te vrste u Europi. Ako bi djelatnici HAKS-a željeli u bliskoj budućnosti dovesti bilo koje veće natjecanje na grobničku stazu, mogli bi ponekad pogledati i u susjedno dvorište. Slovenci su se itekako dokazali rekordnom izgradnjom te dobivanjem FIA-ne licence, dok Grobnik, s odavno izgrađenom cjelokupnom infrastrukturom i većom ukupnom dužinom piste, zjapi prazan i čeka bolje dane koji nikako da dođu.

## TOURING AUTOMOBIL? A CIJENA?

Mnoštvo gledatelja diljem Europe i svijeta sa zanimanjem prati touring natjecanja iz najrazličitijih razloga, no jedan od najznačajnijih je atraktivnost utrka. Vozači se u svom pohodu na bodove služe svim poznatim metodama, stoga su sudari i izguravanja sa staze česta pojava, kao i izvrtanja, proklizavanja, pa čak i prevrtanja na bočnu stranu ili krov automobila. Naravno, sve ima svoju cijenu, pa tako i dijelovi tih jurilica. Cijena rezervnih dijelova za samo jedan automobil često doseže astronomske visine, i stoga razmislite o jeziku brojki kad budete iduci put bezobzirno uništavali stražnji kraj vozila ispred vas.

**MOTOR** najskuplji dio svakog automobila iz 2000 ccm obujma izvlači oko 300 KS na 8500 okretaja/min i razvija maksimalnu brzinu od 250 km/h. Maksimalni okretni moment od 180Nm postiže pri 6500 o/m, što je sasvim dovoljno za mrcinu težku gotovo jednu tonu. Cijena novog motora doseže 150 000 DM, u što su uračunati novi filteri za zrak (1850 DM) i ispušni sustav, prilagođen za trkaće potrebe (6200 DM). Potpuna restauracija motora koja se obavlja nakon svakih 500 km ne ulazi u završni obračun.

**KOČNICE** sama kliješta stoje oko 900 DM, dok par diskova, perforiranih i samoventilirajućih, naravno, treba platiti 1400 DM, puta dva za sve kotače.

**GUME I NAPLATCI** 19-colni OZ magnezijski naplatci stoje 2 700 DM po komadu, dok se specijalne Michelin gume plaćaju 620 DM, također po komadu.

**PRIJENOS SNAGE** mjenjačka kutija sa svim zupčanicima, cjevčicama i ostalim sitnim ljepotama doseže nevjerojatnih 55 000 DM, dok za diferencijal treba izdvojiti dodatnih 14 000 DM. Karbonska poluosovina se i ne primjećuje s mizernih 3100 DM potrebnih za nju.

**UNUTRAŠNJOST** svako Recaro sjedalo (treba samo jedno, na svu sreću) stoji 7 800 DM, dok cijena svih ostalih, mahom karbonskih dodataka iznosi još 5 000DM. Vjetrobransko staklo se plaća 3 500 DM, također bez ugradnje.

**OVJES** plinski amortizeri i anti-roll sustav gutaju 30 000 DM.

**OKLOP** školjka automobila (karoserija) je serijska i za nju treba izdvojiti oko 5 000 DM, dok je za prednji spojler potrebno 2200 DM. Stražnji stoji "samo" 3 800 DM.

Zbrajanjem navedenog, kao i uračunavanjem svih kabela, elektronike, poluga, rezervoara i ostalih potrebnih dijelova, cijena automobila doseže 730 000 DM. Usput rečeno, godišnji se proračun jedne touring momčadi koja ima dva automobila kreće oko 7-8 milijuna maraka, u što su, velikodušno, uračunati iznosi za gorivo, gume i naplatke te mizerne plaće pratećeg osoblja. Honorare vozača nitko i ne spominje.

tj. jedno mjesto ispred Alfa Romea Fabricia Giovanardia. No, loš start u obje utrke, kao i nepoznavanje staze odmoglo je Nizozemcu u osvajanju titule. Giovanardijevo je četvrto mjesto u prvoj utrci bilo dostatno za potvrdu osvajanja kupa i slavlje u momčadi Nordauto Alfa Romeo Teama je počelo odmah po njegovom ulasku u

**Pauza između dviju utrka traje deset minuta, i za to vrijeme mehaničari moraju otkloniti sve eventualne kvarove na automobilima**

**Opel vectra slovačkog vozača Heinricha Symanzicka na putu prema pitu svoje momčadi, Raceline Racing Teama. Nove FIA odredbe će od iduće godine standardizirati najskuplje dijelove opreme i učiniti ih jednako dostupnima svakoj momčadi. Tako će i mali timovi moći pratiti ritam najjačih**

**Među hrvatskim vozačima koji su pohodili Cerklje bio je i Niko Pulić čija se Škoda, zajedno sa ostalim Octavijama, neslavno vratila u boks nakon neodržane utrke. Više sreće je imao Silvio Bajde koji je u utrci skupine DI-DII osvojio drugo mjesto, s dvije sekunde zaostatka iza slovenca Župančića.**

boks. Talijanski je vozač svojoj uspješnoj karijeri tako dodao i ovaj prestižni naslov prvog pobjednika Euro Super Touring Cupa 2000. Svi talijanski fanovi su te nedjelje imali dvostruki razlog za sreću - Schumacherova je pobjeda u Suzuki podigla nacionalni ponos na najveću moguću razinu, a kombinacija Giovanardija i Alfa Romea je samo upotpunila slavlje. Dogovoreni intervju s Giovanardijem održali smo nakon proglašenja pobjednika u malom press centru. Iako vidno začuđen što će njegov prvi intervju za hrvatske medije biti upravo s novinarima jednog Playstation časopisa, a ne nekog autočasopisa, spremno je odgovarao na naša pitanja te na kraju zadržao posljednji broj PSX-a, posvećen TOCA World Touring Cars igri.

## PSXLUZIVNO!!! Fabrizio Giovanardi, europski STC prvak

**Današnja borba s Peterom Koxom je završila već nakon prve utrke. Čini se da Vas nikako nije mogao sustići?**
Imao je bolju startnu poziciju, no ja sam bolje krenuo i odmah uspio steći prednost. Njegova je honda bila izvrsno pripremljena za utrku, no Peter je imao problema s obilaženjem ostalih vozača, dok sam ja čvrsto držao svoju poziciju. Prva je utrka sve riješila, no izvrtio sam se odmah nakon drugog starta i tako izgubio priliku za postizanje boljeg rezultata u Sloveniji.

**Osvajanje ove titule je imalo veliko značenje za Vas?**
Naravno. Želio sam ispuniti sva očekivanja i na najbolji način opravdati sav trud i vrijeme koje su ljudi iz momčadi uložili u mene i moj automobil. Ovaj naslov je najljepša moguća nagrada, pogotovo zato jer je ovo prvi STC kup dosad. No, pripreme za iduću godinu su već započele i nećemo imati mnogo vremena za slavlje.

**Ovogodišnji naslov je treći uzastopni naslov koji donosite Nordauto Racing Teamu?**
Da. Prošle su dvije godine bile značajne za Alfa Romeo i moju momčad općenito. Talijansko touring prvenstvo je predstavljalo dobar test za ovogodišnje natjecanje, a vjerujem da će od iduće godine, uključivanjem novih tvorničkih momčadi, STC postati još i veći izazov. Naravno, mnogo toga moram zahvaliti i ostalim vozačima Nicolu Lariniju, Morenu Soliju i Romani Bernardoni, bez čije pomoći ne bih dospio ovako daleko.

**Dakle, i dogodine ostajete u STC-u?**
Sigurno, pogotovo zato što će sezona 2001. donijeti natjecanja na nekim od najatraktivnijih staza u Europi. Većina nacionalnih prvenstava treba prijeći na međunarodnu razinu pa se nadam da će se i konkurencija vozača dodatno zaoštriti. Sve to će donijeti i medijsku popraćenost, što samo znači atraktivnije natjecanje. Eventualni planovi za neke druge klase će pričekati još neko vrijeme. STC ima priliku postati najveći europski kup i bilo bi suludo sada otići.

**Kako Vam se svidjela nova staza?**
Dobra je, iako je vrlo kratka. No, vozi se više krugova i ima mnogo prilika za pretjecanje, što je dobro za utrku. Svida mi se prva šikana, kao i sustav ravnina.

**Imate li prilike u slobodno vrijeme igrati neke vozačke simulacije?**
Kad nađem vremena, igram PlayStation. Jako mi se svida Colin Mcrae Rally, kao i TOCA2. Moram priznati da mi je Colin nešto draži, jer mi se čini da je ponašanje automobila kvalitetnije odsimulirano. U TOCI 2 se automobili izvrću bez pravog razloga, što se inače baš i ne događa.

**Kako reagirate kada Vas protivnici pokušavaju izgurati sa staze ili se zabijaju u Vaš automobil? Touring natjecanja nisu baš nježna.**
Mnogo je toga dopušteno, no suci ipak paze da netko ne pretjera. Guranje je dopušteno, kao i svi načini obilaženja. Naravno, namjerna zabijanja u protivnike, kao i izazivanje sudara se kažnjava najstrožim kaznama.

**Jeste li igrali TOCA WTC? Alfa romeo 156 je, naime, jedan od najboljih automobila u igri.**
Nisam ni znao da je izašao treći nastavak, no nabavit ću ga čim budem u prilici. Što se statusa Alfe tiče, ne čudim se jer je model 156 uistinu izvrstan stroj. Izvedenica koju pripremamo za iduću godinu biti će još bolja, s poboljšanom aerodinamikom i nešto jačim motorom. Nadamo se da će Nordauto Alfa Romeo Team biti među najboljim momčadima i u sezoni koja je pred nama.

# Toy Story 2

**Iako je ova vrlo simpatična arkadica namijenjena široj publici, nekima njene zagonetke i katkada lošije snalaženje na pojedinom nivou zadaje probleme. Stoga vam nudimo rješenje da biste lakše prošli igru i zabavili se, a ne bili isfrustrirani** PIŠE Krešimir Jozić

## PA TO SU LIKOVI IZ *TOY STORYJA*... UM... OVO JE ISTO *TOY STORY*... UM... AH... DA! LIKOVI!

**Buzz Lightyear:** Buzz je tipični američki superjunak koji mora spasiti Woodyja. Pun svojih patriotskih izreka, naoružan laserima i krilima, on uvijek ide do kraja (AND BEYOND!).

**Rex:** Onaj veliki dinosaur koji u svakom nivou izgleda prilično strašno. Ako niste gledali crtić, pomislit ćete da je neprijatelj, ali on je ipak na vašoj strani. Uvijek vam može reći gdje su šefovi i obavijestiti vas o načinu kako dobiti *token*.

**Hamm:** Ovo je kasica prasica. Može se naći na svakom nivou i za 50 novčića ćete dobiti *token*.

**Mr. Potato Head:** Iako ide s vama ne bi li vam pomogao, on uvijek izgubi neki dio tijela (čak i usta), ali vam zato da nešto korisno ako mu ga nađete.

## ANDY'S HOUSE

Na početku igre naći ćete se u sobi. Izađite iz nje izbjegavajući neprijatelje, tako je lakše, i krenite nadesno. Popnite se na biljku pa s nje skočite na stol, a potom na uže koje visi sa stropa i naći ćete se u potkrovlju. Idite ravno i pogurajte kockicu do kutije. Skočite na kutiju, s nje na kockicu, a potom na klimavu policu. Produžite do stupa, popnite se po njemu i kad ugledate još jedan stup koji viri iz zida, skočite na nj i zavrtite se tako da sletite na grede blizu krova. Nastavite hodati po njima i doći ćete do ovce.

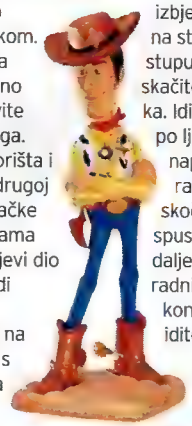
Idite u dnevnu sobu i popnite se na stolac te skočite i snažno se ponovno spustite na nj da biste odskočili visoko u zrak i došli na visoku policu. Idite dalje i prijeđite na drugu policu, ondje je još jedna ovca. Sada idite u kuhinju, gurnite kantu do stolca pa se preko nje popnite na stolac i na pult. Nastavite oprezno hodati, a kad dođete do hladnjaka, napravite dvostruki skok na nj i skočite na ormarić. Idite dalje i gurnite uteg dolje, skočite i snažno se zaletite na nj da biste odskočili do police s ovcom. Spustite se u podrum i izbjegavajte zelenu tvar. Krenite nadesno, skočite na plavu kutiju štita pa potom na kutije i na policu. Ovdje se uhvatite za stupić koji visi prema polici s ovcom i spustite se do nje. Sada idite u garažu (vrata pokraj stuba), krenite lijevo i skočite na kutiju pa na policu i idite oprezno naprijed. Skočite na kantu za smeće, a potom na auto. Krenite na najvišu točku i skočite na svjetlo pa na policu. Produžite dalje i doći ćete do ovce. Idite do stola u kuhinji i dajte ovce pastirici.

Idite u podrum i dođite do polica. Popnite se do one koja je prošli put bila posljednja, pa ćete vidjeti još jednu. Skočite na nju, a potom sa stupa na stup do kutija. Ovdje krenite lijevo i nastavite skakutati od stupa do stupa dok ne dođete do triju kutije. Pogurajte ih koliko možete. Drugu kutiju gurnite s police dolje pa do kraja, a potom se po kutijama popnite do police s *tokenom*. Idite u dnevnu sobu i na stolac. Ponovno skočite na visoku policu. Idite do mjesta na kojem je bila ovca, okrenite se i vidjet ćete uho. Odnesite ga jednom krumpiru i dobit ćete Cosmetic Shield.

Idite u garažu, do druge strane auta, gdje ćete vidjeti R.C.-a. Utrkujte se s njim: samo trčite oko auta i pobijedit ćete bez problema.

Krenite u potkrovlje. Tu se morate boriti s jednim šefom. On će se zalijetati na vas, a vi ga samo izbjegavajte i punite svoj laser. Kad god on stane da se navije, samo ga pogodite njime. Potom ga ponovno napunite i izbjegavajte napasnika do iduće prilike.

## ANDY'S NEIGHBORHOOD



Naći ćete se u vrtu. Idite do vrata i razgovarajte s vojnikom. Kad vidite jednog vojnika da izviruje iz krtičje rupe, snažno sletite na nju. Kad to ponovite nekoliko puta, uhvatit ćete ga. Sada idite u stražnji dio dvorišta i popnite se na ljuljačku, na drugoj je idući vojnik. Pomoću ljuljačke se popnite na drvo i u granama ćete naći vojnika. Idite na lijevi dio dvorišta i kroz rupu u ogradi prođite u drugo dvorište. Skočite na stolac, a s njega na biljku. Popnite se na drvce, s njega skočite na fontanu za ribe, potom na drugo drvce i na kip. Gurnite dasku i idite po njoj do druge biljke. Produžite do iduće biljke s vojnikom. Prijeđite preko prvog dvorišta te kroz rupu u ogradi u drugo dvorište. Priđite dizalicama za aute i sletite na njih da biste ih spustili. Potom skočite na ciglu i na auto. Sletite na auto i odletjet ćete na stroj za pranje rublja. Gurnite dasku pa produžite do užeta s odjećom. Skačući s užeta na uže, dođite do košare s vojnikom. Sada se vratite do onog vojnika kod vrata i dajte mu svih pet vojnika. Idite do R.C.-a i utrkujte se s njim. Ovaj je put teže, ali trčite li ispred njega, ne dopustite da vas prestigne, i to je to.

Idite u dvorište s bazenom pa do crpke. Skakućite po njoj tako da napušete gumenu patku na koju onda treba sletjeti i pokupiti *token*. U jednom ćete drvetu naći zmaja koji kao da se zapleo u drvo, to je zapravo šef ovog nivoa. Pogodite ga, a kad se počne vrtjeti, to izbjegnite.

## BOMBS AWAY

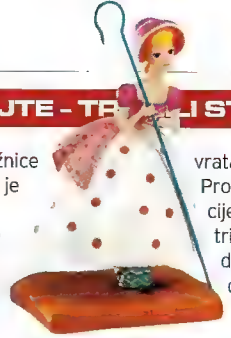
Ovo je samo borba sa šefom prvih dvaju nivoa. To je mali zrakoplov koji će prelijetati, pucati, a katkad izbaciti i bombe. Izbjegavajte ga, a kad se spusti prilično nisko, pogodite ga laserom. Vrlo jednostavna borba.

## CONSTRUCTION YARD

Porazgovarajte s predradnikom. Potom idite do kolica, gurnite kutiju i popnite se do vrha. Ondje ćete naići na jednog radnika. Idite u prikolicu i izbjegavajte zelenu tvar. Skočite na stolac pa na stol. Popnite se po stupu, pa na policu, pa na ormarić i skačite s ladice na ladicu do radnika. Idite do buldožera i popnite se po ljestvama. Produžite li malo naprijed, vidjet ćete u boldožeru radnika. Sletite na gumb i skočite na metalni dio koji se spustio. Kad se digne, skačite dalje do vrha. Ovdje je još jedan radnik, a trebala bi biti i drvena konstrukcija i nešto žuto. Samo idite i naći ćete radnika. Razgovarajte s psom i potražite pet francuskih ključeva ondje gdje je cement. Dajte ih psu. Idite u prikolicu i popnite se na stol. Vidjet ćete sliku u tri boje, a na drugoj strani kantu s bojom. Dovucite je ispod slike i skačite na gumb da bi boja otpala u prave kante. Negdje na vrhu, kod šefa, naći ćete oko Mr. Potato Heada. Vratite li mu ga, dobit ćete Disc Launcher. Ovog ćete šefa naći na najvišem dijelu, iznad buldožera. Zapravo ćete ga se vrlo jednostavno riješiti, samo ga gađajte Disc Launcherom.

## ALLEYS AND GULLIES

Idite uz rječicu do dinosaura. Porazgovarajte s njim, a potom skočite na kutiju i gurnite dasku. Maknete li sada kutiju, možete proći kroz pukotinu. Ovdje će sve biti poplavljeno i puno plutajućih dasaka i smeća. Skačite po predmetima dok ne dođete do otoka s psom. Porazgovarajte s njim, skupite pet kostiju i dajte mu ih. Trebate naći pet pataka. Dva su na tržnici, jedan je blizu dinosaura, jedan na vrhu zgrade, a posljednji kod



otoka s psom. Idite do tržnice i desno do kutije. Gurnite je koliko možete i s nje skočite na stolac. Skačite po policama dok ne dođete do neprijatelja koji se štitom brani od lasera. Pogodite ga Disc Launcherom pa skočite do posljednje police s gumbom. Sletite na njega i poubijajte neprijatelje, a potom se uhvatite za jedan balon i doći ćete do *tokena*. Na vrhu zgrade, ondje gdje ste našli jednu patku, pogledajte i potražite rupu. Spustite se unutra. Ovdje je jedan šef, izbjegavajte ga i pucajte. Vrlo lagano.

## SLIME TIME

Ovaj je šef nekakva ljigava skupina koja živi u kanti za smeće. Samo pucajte po njem dok ne ode ponovno unutra. Narast će, ali će biti slabiji. Samo nastavite pucati i pobijedit ćete.

## AL'S TOY BARN

Odmah na početku idite naprijed pa desnim putom do trampolina. Sletite na nj i odletjet ćete. Nastavite dalje i spustite se po stupu (bit ćete blizu jaja, ali to sad nije važno). Potražite ruku Mr. Potatoa. Pokupite je i vratite njemu. Negdje blizu trampolina je pijetao. Nakon razgovora s njim idite do jaja koja ste maloprije prošli, pokupite pile pa se vratite do pijetla. Opet morate ići do jaja, samo što je sada vrijeme kraće, ali na kraju je *token*.
Idite u sobu u blizini pijetla te se popnite na stolac. Odavde pogodite sve lokote na ormariću pa skačite po ladicama do vrha i *tokena*.
Idite do sobe s pijetlom pa nalijevo te u ventilaciju blizu Rexa. Skočite dolje i slijedi borba s dinosaurom, ali nije uopće teška (zapravo nijedna nije). Samo pucajte i pobijedit ćete.

## AL'S SPACE LAND

Idite lijevo do stroja pokraj kojeg je Rex pa skočite na rupu za nagrade. Odavde skočite na stolac pa na stroj i sletite na gumb. Gledajte sjenu ispod *tokena* i u pravom trenutku opet sletite na gumb. Ako ste pogodili vrijeme, dobit ćete *token*. Na ovom nivou ima još samo jedna borba sa šefom, ali nemojte se bojati, ipak nije preopasan. Izbjegavajte ga koliko možete i pucajte cijelo vrijeme, a nemojte se zaboraviti ni zavrtjeti da odbijete rakete.

## TOY BARN ENCOUNTER

Slijedi borba protiv velikoga šefa koji puca lasere pa ih morate izbjegavati, a njega pogoditi u oko. Ispast će mu kapsula i iz nje će izaći neprijatelj. Morate ga ubiti, a šefa ponovno pogoditi u oko i ponavljati istu stvar dok ne pobijedite.

## ELEVATOR HOP

Negdje desno od Hamma pa po policama i niz žicu naći ćete nogu Mr. Potatoa. Vratite mu je i dobit ćete kuku. Idite u ventilaciju, a onda oprezno do vrha gdje su tri gumba. Sletite na onaj vama najbliži pa zatim na onaj u sredini. Dizala će početi raditi, a iza vrata ćete naći *token*.
Prošećite se i skakućite po cijelome nivou dok ne nađete tri miša. Kad ih vratite majci, dobit ćete *token*. Spustite se dolje u lijevom dizalu te skočite na platformu i pričekajte da ode gore.
Kad se druga platforma bude spuštala, skočite na nju pa nastavite do tate miša. Morate se spustiti niz rampu, ali ne smijete pasti u rupe. Idite do tate miša, a zatim kroz drugu ventilaciju i padnite u arenu. Slijedi borba sa šefom kojeg morate samo izbjegavati i pucati. Prilično jednostavno.

## AL'S PENTHOUSE

Morate naći tri "crittera" razbacana po nivou. Neće vam ih biti teško naći nakon što ste prošli ovoliko igre, ali ću samo napomenuti da na nekim vratima treba uništiti lokot da biste ih otvorili.
Razgovarajte s Bullseyem i zatim pođite pronaći pet potkova. Jedna je blizu Rexa, jedna u kaminu, jedna na trosjedu, jedna na stolu i jedna blizu hodnika. Donesite mu ih i dobit ćete *token*.
Idite u sobu s vlakićem pa prvo skočite na nj, a zatim i na prugu. Vidjet ćete tri prekidača koje morate pomicati da biste prebacivali vlak s jedne pruge na drugu. Morate ga natjerati u slijepu ulicu pa zatim okolo gurnuti kutiju do vlaka i na njem pokupiti *token*.
Morate doći do televizije, potom desno te do igračaka. Nastavite dalje i doći ćete do neprijatelja. Ovaj šef nije ništa posebno, ali puca prilično brzo. Izbjegavajte ga i pucajte pa ćete pobijediti.

## THE EVIL EMPEROR ZURG

Iako je ovo zli car Zurg, vrlo ga je lagano pobijediti. Udarajte ga tako da se zavrtite u nj, a zelene metke koji vas slijede odbijte vrtnjom.

## AIRPORT INFILTRATION

Morate naći izgubljenog putnika, srećom nije daleko. Samo sletite na aktovku, pa na remen, pa na prtljagu i tako sve dok ne dođete do stupova po kojima se onda prebacujte sve do njega. Idite u sobu u kojoj je pokvareni zrakoplov te se popnite do vrha i do propelera. Ovdje ćete naći usta koja pripadaju jadnom krumpiru pa mu ih vratite. U istoj sobi gdje su usta morate ići do vrha, ali možete koristiti i čizme. Na pokvarenom remenu ćete naći šefa. Morate ga prilično brzo udarati i to vrtnjom jer je teško izbjeći njegov napad.

## TARMAC TROUBLE

Idite do središnjeg stupa te se popnite po njem i po užetu, a potom skočite na zrakoplov i doći ćete do prtljage. Vratite se ponovno na zrakoplov i idite do zone 8 te nađite prtljagu na vrhu zgrade.
Kod središnjeg stupa porazgovarajte sa psom te krenite po stazi ne dotičući zelenu tvar i bez skakanja. Ako uspijete (a moguće je), dobit ćete *token*. Sada krenite na zrakoplov te u zonu 1. Vidjet ćete helikopter i svijetla. U blizini su gumbi pa morate skakati na one odgovarajuće boje. Znači, ako vidite crveno, zeleno i plavo svjetlo, sletite na taj gumb. Nakon dužeg vremena helikopter će ispustiti *token*.
U zoni 7, na zgradi, naći ćete novog šefa. Pošto je to prilično težak šef, morate ga napadati vrtnjom, ali pokušajte pritom izbjegavati njegove napade. Možda izgubite koji život, ali ćete pobijediti prije ili poslije.

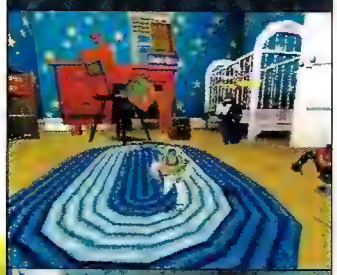
## PROSPECTOR SHOWDOWN

Slijedi borba protiv trojice šefova. Najbolji način da pobijedite je otići prema stražnjem dijelu sobe jer će vas pratiti samo dvojica pa prvo njih ondje pobijedite, a zatim se vratite po trećega. S tim ste se šefovima već prije sreli, pa tako znate koje su najbolje taktike. Slijedi još lijepa animacija i kraj je igre. Čestitam, jer u arkadama rješenje nije toliko važno kao vještina osobe koja igra, što znači da ste doista zaslužili čestitke. ⊗

## IGRAČKE UVIJEK IGRAJU POŠTENO, ZAR NE?

Na ekranu s opcijama pritisnite: →←◎△△.

Otvorit će vam se svi nivoi, ali da biste stigli do onih najdaljih, morat imati određeni broj *tokena*.



# Tenchu 2 Birth of the Stealth Assassins

**Jedina "mana" ove igre je njezina težina koja većini igrača zadaje probleme. Svi bi htjeli vidjeti animacije kroz igru, dodatne misije i ostati do kraja uz zanimljivu priču. Nažalost, ne mogu vam podrobno objasniti sve misije jer bi to bilo preopširno i opet ne bih pokrio sve izbore, stoga vam nudim nekoliko važnih savjeta**

PIŠE Krešimir Jozić (Sensei)

**Da budete pravi ninja, morate zatvoriti oči, duboko udahnuti te pročitati ovaj tekst (ako baš hoćete, možete otvoriti oči). Dvojica glavnih ninji imaju vrlo slične misije, dok dodatni lik ima sedam novih. Ako ste igrali (i završili) prvi dio, možete proletjeti kroz ovaj tekst i proučiti samo novije stvari, ako ste pak početnik, sve pomno pročitajte.**

Dok idete po terenu, morate obratiti pozornost na nekoliko stvari. Budući da morate biti tihi, pokušajte se većinu vremena kretati u STEALTH modu i svako malo zastati iza nekog zida ili kamena da pogledate oko sebe. Ipak, čak i dok ste tihi, neprijatelj vas može čuti ako slučajno stanete na limenke postavljene između dva štapa (kao u "Sedam samuraja"). Ipak, ako hodate polagano i oprezno, možete izbjeći većinu problema, pogotovo ako znate koji su i zato vam moram spomenuti još jedan. Riječ je o malim izbočinama na zemlji: mogu se naći samo kad hodate po zemljanom putu, izgledaju kao rupe od krtica, ali su mnogo opasnije pa ih izbjegavajte u velikom luku. Naime, stanete li na njih, otkrit ćete da je to zapravo ekspozivna zamka. Sada znate sve opasnije zamke i možete ih izbjeći pa vjerujem da vam teren neće nanijeti ozljede, samo nemojte predugo stajati na podu koji se naginje.

Rješavanje neprijatelja je vrlo delikantna stvar jer vam se ne isplati zaletjeti u otvorenu borbu - neprijatelji su jaki kao i vi. Zato postoji STEALTH mod u kojemu se morate približiti neprijatelju najviše što možete, a da vas ne primijeti i skriti se iza zaklona. Odatle ga pratite pogledom te se zaletite u nj kad vam okrene leđa. Ako mu pristupite sleđa na taj način, ne morate čak ni izvući mač, a ako želite vidjeti animaciju vašeg lijepog čina, onda ćete se morati "zaletjeti" u nj u STEALTH modu. Većinu je neprijatelja najbolje ubiti upravo na opisani način, ali neki se previše šeću u krug ili jednostavno nema zaklona u blizini pa ćete zato morati izabrati pravi trenutak i zaletjeti se punom brzinom. Nakon nekog vremena moći ćete vrlo lako odrediti kad trebate krenuti i stići ćete na vrijeme, čak ćete stisnuti i STEALTH mod kad mu se približite tako da vidite animaciju. Ipak, mislim da vam moram napomenuti još dvije stvari. Kad vas neprijatelj čuje i zbunjen je jer ne zna gdje ste, ali je oprezan, morate čekati da se opet smiri jer ga nećete moći ubiti čak ni ako mu dođete sleđa. Druga je stvar nešto čega biste se svi trebali sjetiti, ali katkad vam adrenalin ne dopušta. Riječ je o bjegu iz borbe. Nemojte misliti da je to nečasno jer ninje su, tradicionalno, ubojice bez imalo časti koje su krale, špijunirale i, naravno, ubijale za novac. Zato, kad vas neprijatelj vidi, mnogo je bolje pobjeći iz borbe i skriti se dok se ne smiri te ga ubiti jednim udarcem umjesto trošiti vrijeme i energiju na borbu.

Preostalo je još samo nekoliko korisnih stvari koje možemo nazvati 10 ninja-zapovijedi.

Morate koristiti prednost visokog položaja na svim misijama na kojima je to moguće. S visina se vidi na veće daljine, a možete se i spustiti neprijatelju iza leđa. Za penjanje će vam biti potrebno vaše uže s kukom koje je glavna oprema za svakog ninju i imate ga u svakoj borbi.

## ISKORISTITE SILU!....UM...KI

Ninje su, prema legendi, mogle upravljati energijom te je koristiti na najrazličitije načine. Mogli su postati nevidljivi, činiti veće skokove ili se teleportirati iza neprijatelja. Iako vi ne možete sve to u ovoj igri, postoje neke male tajne koje će vam pomoći...

KI (ili šifru) možete koristiti da vidite cijelu kartu: u igri držite SELECT te pet-put stisnite ◎Ako ste previše ranjeni, samo pauzirajte igru te držite ▣, stisnite ←→↑↓ i pustite ▣ - napunit će vam se *health*, ali će vam pasti *ranking* (u nekim inačicama igre treba držati ◎ umjesto ▣).

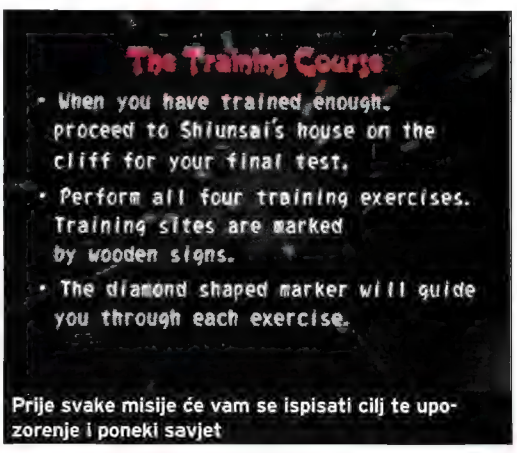
Da biste si povećali izbor predmeta, na ekranu za opremanje stisnite: ▣▣▣◎◎◎◎←↑↓→R2R2.

Ako pak želite povećati broj predmeta koje možete ponijeti sa sobom, na istom ekranu držite R1 + ▣ te stisnite →↓←↑.

Možete igrati i u ulozi Tatsumarua a da niste završili misije drugih dvaju ninji ako držite ◎ + ▣ i stisnete R1R2L1L2↑↓←→SELECT.

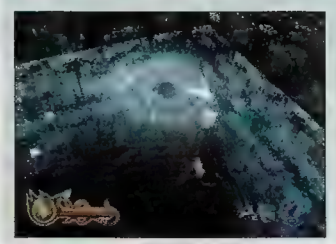
Postoji još jedna dobra upotreba šifri za sve misije: na ekranu za izbor misija držite SELECT + ▣ + ◎ pa stisnite →→→↑←↓R2.

Ovaj krajolik trebao bi predstavljati napušteno bojno polje, ali meni se pogotovo sviđa zalazeće sunce...




Prije svake misije će vam se ispisati cilj te upozorenje i poneki savjet

## KADA TRAŽITE MJESTO ZA SKRIVANJE...



Ako vam treba neko mjesto za skrivanje, pogledajte ima li na tom nivou vode.

Osim što tako možete doći do nekog mjesta, lakše ćete i zaobići stražare koji bi vas vjerojatno htjeli zaustaviti. U vodi isto možete koristiti STEALTH mod, preporučujem ga za nabavu zraka, ali morate biti oprezni da ne biste izletjeli van iz vode kad krenete prema površini.

Budući da ćete na treningu naučiti načine plivanja, ovdje ću vas jedino upozoriti na morske pse. Bježite!

Jednostavno bježite. Nemojte ništa ni pokušavati protiv njih.

## TREĆI NINJA?

Da, moguće je dobiti kontrolu nad Tatsumaruom. Ako završite igru s obje ninje, za nagradu ćete dobiti Tatsumarua.

Nakon svake misije bit ćete upitani želite li snimiti igru i presnimiti prošlu poziciju. Morate to učiniti da biste mogli dobiti Tatsumarua, ali nemojte se brinuti jer tim snimanjem ništa ne gubite.

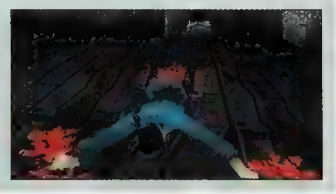
## I DRUGE NINJE...

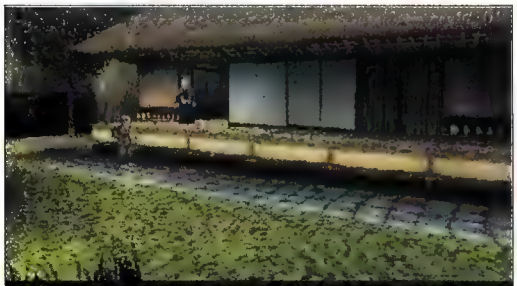
Postoje u igri i druge ninje, no obično ćete se sretati s onima neprijateljski raspoloženima. Neke ćete moći ubiti jednim udarcem, kao i obične stražare, ali kod šefova ćete biti prisiljeni na otvorenu borbu. Budući da ste u takvom načinu borbe slabiji, morat ćete se čuvati, a ja vam mogu dati još samo nekoliko savjeta.

Kod većine šefova kad igrate s Rikimaru i kod svih kad igrate s Ayame morat ćete bježati ukrug. Malo ukrug, pa udarite, pa iza stupa, pa okret, pa udarac, pa bijeg...

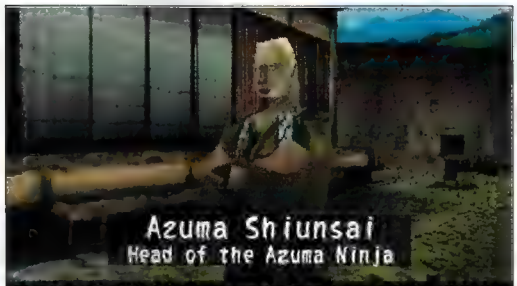
To je način borbe protiv svih šefova jačih od vas, ali na neke (primjerice, na ujaka lorda Ghode kad igrate s Rikimaru) možete jednostavno nasrnuti.

Još jedna važna stvar u otvorenoj borbi je ispijanje ljekovitih napitaka. Ako ih kanite popiti, budite u zaklonu tako da vas protivnik ne bi udario dok pijete.





Vaše selo je puno... um... seljaka koje ne smijete ubiti jer vam to spušta ranking




Ovo je vaš učitelj kojemu znate ime i sve ostalo, ali kako možete znati sve o nekome kad ga prvi put sretnete?

Stvari koje nosite sa sobom u borbu uvijek možete nadopunjavati onima koje ste pronašli u misiji. Dok se skrivate uza zid, pogledajte postoji li kakva skrivena spilja, kad ste u dvorcu, izrezbarite tanke papirnate zidove, u skladištu udarite po kutijama i bačvama, a pod vodom potražite tajni prolaz. Naravno, katkad možete štogod naći i na tijelima neprijatelja.

Vaši neprijatelji možda nisu jako pametni i katkad će otrčati u krivom smjeru, ali ipak imaju dovoljno mozga da oglase alarm kad ugledaju mrtvo tijelo nekog od svojih prijatelja. Svako tijelo možete odvući na skrovitije mjesto, ali vam samo neka trebaju. Morate sami prosuditi koje bi stražar mogao ugledati pa prema tome i reagirajte.

Šurikeni su oružje za spretne. Ako imate mirnu ruku i dobar ciljnik, poslužite se njime jer može srušiti stražara na mjestu, ali ako niste siguni, radije nemojte jer ćete ga samo upozoriti na svoju nazočnost.

Sjena i tišina su vaši prijatelji. Hodate u STEALTH modu, a to znači skriveno i tiho. Nemojte skakati u neprijateljevoj blizini jer skokovi proizvode buku dovoljnu da vas čuje.

Neki neprijatelji su na uzvisinama do kojih možete jedino skokom ili kukom. Radije se užetom približite do ruba uzvisine i čekajte. Oprezno motrite na neprijatelja i čekajte da vam okrene leđa. Tek kada se okrene toliko da ste sigurni da ćete se stići povući gore, učinite to i eliminirajte ga.

Budući da neki neprijatelji imaju oružje na daljinu (luk i strijela ili puška), postoji poseban način borbe protiv njih. Svi znamo da se treba zaletjeti i riješiti ih se što prije na blizinu, ali tko bi se zaletio ravno u čovjeka koji ima pušku? Zato se zaletite u stranu i protrčite malo pokraj njega, a onda se naglo okrenite udarajući ga mačem tako da vas ne bi pogodio pri okretu. Dalje je jednostavno.

Kad ulazite u vodu, pokušajte to učiniti tiho. Skok u vodu s visine čuje se, dok je pak polagani ulazak iz plićaka nečujan.

Kad ste u vodi, također trebate kisik, a i neprijatelji su katkad na čamcima pa se treba prišuljati. Zato možete STEALTH mod koristiti i u vodi kad ste blizu površine. Kroz trsku se možete nadisati zraka, a za neprijatelje koristiti istu taktiku kao i kad su na uzvisini.

Strpljenje je vrlina. Naučite tu vrlinu jer će vam biti potrebna. ⊗

**Svi vam ovi savjeti možda neće pomoći da završite igru iz prve, ali ako ih budete slijedili, izvježbat ćete se te će te je ipak proći. Želim vam zabavu i sreću koja će vam trebati dok se skrivate u sjeni.**

## NINJA MORA OSJETITI KI

KI je svuda oko nas. To je energija koju su koristili i poznavali stari ratnici Japana među koje spadaju i ninje. Budući da ste vi u ulozi ninje koji je to već svladao, morate samo naučiti što znače znakovi. U donjem lijevom uglu je krug u kojem se oni pojavljuju, stoga gledajte ondje.

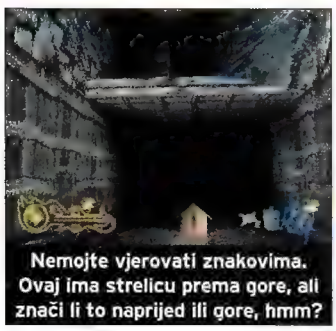
Kad je krug prazan, znači da nema neprijatelja u blizini i možete se slobodno micati, ali ipak budite oprezni.

Ako je u krugu upitnik ispod kojeg je broj, to samo znači da morate biti oprezniji, a broj vam govori koliko ste udaljeni od neprijatelja. Kreće se od 0 do 100, što je veći, to ste bliže.

Kad se u krugu pojave upitnik i uskličnik, obično ćete i čuti nekog stražara kako se čudi. To znači da vas je čuo ili vidio sjenu ili čak da je našao tijelo koje ste ostavili. U svakom slučaju, trebate biti oprezni i pogledom ga pronaći te odlučiti je li bolje skrivati se dok opasnost ne prođe ili se udaljiti.

Ako je u krugu jedan veliki žuti uskličnik, čut ćete i srce kako vam lupa. To znači da se nečiji pogled zaustavio na vama i promatra vas jer nije siguran je li to sjena ili ninja. U tom slučaju najbolje vam je otići iza nekog zaklona dok uskličnik ne nestane pa naći tog stražara.

Ako vam se u krugu pojave dva uskličnika, vjerojatno znate o čemu je riječ: ugledali su vas i napali. Naći ćete se u otvorenoj borbi, ali hoćete li je dovršiti ili ćete pobjeći, odlučite sami.



Nemojte vjerovati znakovima. Ovaj ima strelicu prema gore, ali znači li to naprijed ili gore, hmm?

Prije svake misije ninja se treba dobro opremiti raznim pomagalima, ali ih prvo mora zaraditi kroz igru

Budite oprezni, nemojte stati na ove limenke. Mislim da je ovaj trik iz filma "Sedam samuraja"

Ovaj je stražar zaspao na dužnosti, a vaša je dužnost uspavati ga zauvijek ne probudivši ga pritom

# Alundra 2

**S obzirom na veliki put koji je pred nama i gomilu zagonetki koje treba odgonetnuti (a bome me i Zrno stisnuo za gušu), najbolje je da se mi lijepo bacimo na posao, a poslije ćemo na kavu i kolače...** PIŠE Tanja Vitas

**3. DIO RJEŠENJA**

## Morska špilja

Bit ćete izbačeni na obalu, a iz vode će vas izvući trgovac. Kupite mali štit (korisna stvar) i upotpunite zalihu ljekovitog bilja i čarobnih napitaka. Prostorija ima više vrata, a vi prođite kroz ona najbliža poziciji za snimanje. U ovoj prostoriji morate ubiti gotovo nevidljive protivnike. Iz škrinjice možete uzeti 500 zlatnika. Upucajte zeleni valjak "Pixie" prstenom i skočite na novonastali prekidač da otvorite vrata. Uđite i ubijte još jednog nevidljivog neprijatelja i ponovno upucajte zeleni valjak. Prođite pokraj cilindra. I ovdje ga treba upucati da biste osvijetlili žuti kip i neprijatelje. Uklonite ih i stanite pokraj vrata koja se otvaraju i zatvaraju. Navodite vatrene lopte do dviju svjetiljki da biste otvorili vrata. Uđite i opet gađajte zeleni valjak. Idite do znaka i pročitajte ga, a zatim (kao što na znaku piše) skočite i u zraku opet pritisnite i držite skok. Ostanite lebdjeti 10-ak sek i vrata će se otvoriti. Idite u drugu prostoriju, provjerite svoju mačevalačku vještinu na plavim očima, ali pazite na vatrene lopte. Zatim sredite i crveno oko. Vratite se u prostoriju s pozicijom za snimanje i uđite na vrata desno od plavih. I tu možete pročitati natpis, pa riješite tu superjednostavnu zagonetku. Prođite kroz prostorije i "Pixie" prstenom uništavajte kipove. Vratite se u prvu sobu i raznesite dva crvena kipa. U idućoj pak one žute. Produžite dalje te sredite i plave. Idite opet do žutih i razvalite i njih, onda isto učinite i s crvenima, pa po n-ti put sa žutima i napokon s plavima. Produžite prolazom lijevo od natpisa i uklonite neprijatelje (prvo ih zamrznite "Pixie" prstenom). Uđite u drugu prostoriju i opet uništite neprijatelje. Upucajte zeleni valjak da bi se pojavio žuti kip, sredite ga pa ćete se naći u "plavoj" sobi. Produžite do natpisa i pročitajte ga. Sada morate biti nepokretni bez obzira na neprijatelje. Slijedi obračun s okolikim neprijateljima, i to prvo s plavim, a onda i s crvenim (plavog koristite za paljenje fitilja na bombama koje bacate na crvenog). Kad uklonite beštije, uzmite predmet i vratite se u sobu s pozicijom za snimanje.
Prođite kroz vrata na sjeverozapadu. Upucajte zeleni valjak da baklja i svjetiljka postanu vidljive. Naravno, svjetiljku upalite bakljom, što će otključati vrata kroz koja ćete proći u iduću sobu. Gađajte zeleni dijamant da počne ispaljivati strelice koje morate zapaliti navodeći zapaljenu loptu, a onda će jedna od njih zapaliti crvenu svjetiljku. Kad to uspijete, otvorit će se vrata. Produžite dalje i upucajte zeleni valjak da bi se pojavio plavi prekidač. Brzo skočite na nj i požurite kroz sada otvorena vrata. Ovdje morate gađati kipove da biste ih okrenuli od prekidača. Skočite na nj i požurite kroz vrata. Ovdje su opet okoliki neprijatelji. Šećite se ispod njih hvatajući bombe te ih odmah bacajte natrag na njih. Ponovite to nekoliko puta te pokupite predmete i ključ. Opet se vratite do pozicije za snimanje (snimite poziciju i izliječite se). Nastavite kroz prolaz najbliži ljekarništvu. Tu morate poslužiti zelene kocke u stube i popeti se gore skačući po njima, potom skočiti na prekidač da biste otvorili vrata. Uđite u iduću prostoriju i upucajte zeleni valjak te skočite na otkriveni prekidač da otvorite vrata. Opet morate napraviti stube od zelenih kocki i popeti se do vrha da biste i ondje otvorili vrata.

Produžite dalje i brzo upucajte zeleni valjak da osvijetlite neprijatelje. Secnite ih mačem i produžite dalje. Prođite kroz otvorena vrata. Evo opet okolikih (posljednji put) neprijatelja - prvo napadnite mačem crvenog, ali pazite na laserske zrake te ponovite napad dok ih ne sredite. Uzmite predmet i vratite se do pozicije za snimanje (snimanje, liječenje).
Idite do plavih vrata i iskoristite četiri ključa da biste ih otvorili. Naići ćete na svog starog prijatelja Prunewella. Nakon neuspjelog napada na Varunu svi ćete završiti u tamnici. Malo istražujte i pričajte sa svim zatvorenicima, a onda malo pričekajte. Napokon ćete biti odvedeni pred baruna Diaza, a nakon svih scena i peripetija trebate se uputiti prema Gwaba gradu, gdje ćete sresti barunovog tjelohranitelja Nunugija...

## Gwaba grad

Nakon čavrljanja s Nunugijem zaputite se pod most, srest ćete se s Rosellom mudrim. Skoknite na most i prijeđite ga. U gradu se prvo zaputite do trgovine i kupite novi štit za 1500 zlatnika (ako vam je ostalo love, nadopunite zalihe izobilja). Kad izađete van, možete ući u susjednu kuću i popeti se na kat. Tu možete dobiti dio zagonetke ako djevojčici date svu lovu što je imate uza se. Kod gradske vijećnice popričajte s Ruby, a potom se zaputite do prenoćišta i popričajte s Alom. Popnite se na kat i snimite poziciju. Opet se vratite do gradske vijećnice i razgovarajte s Ruby. Idite do Lindine kućice i popnite se na krov te s njega na susjedni, vidjet ćete Zeppoa, Ruby i Ala na drugom kraju (traži traži, pa ćeš naći...). Sidite dolje i odšećite do trgovine te popričajte sa Zeppom. Izađite iz grada i vratite se preko mosta. Sidite ispod i odšećite do kućice Rosella mudrog. Od njega ćete dobiti "Siren" prsten.

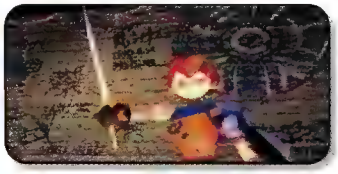
Vratite se u grad i otiđite do Lindine kuće. Popnite se na kat i bacite bombu na plamen. Eksplodirat će i ukloniti kameni blok. Iz škrinjice možete uzeti strelice. Odnesite bačvu i postavite je između dvaju kamenih blokova. Ugasite baklju "Siren" prstenom. Iskoristite škrinjicu i ugašenu baklju da skočite na blok, pa na bačvu te na drugi blok. Iz crne škrinjice izvadite još jedan dio zagonetke. Pokupite uštedevinu jadnih bakica i odšetajte do babe vračare. Na krovu jedne od kuća možete pronaći još jednu crnu škrinjicu s još jednim dijelom zagonetke. Produžite do drugog izlaz iz grada i uputite se prema luci. Ukrcajte se na Zeppov brod i pripremite se za nove avanture.

## Potonuli brod

U jednoj kabini je pozicija za snimanje pa je zato iskoristite. U ruku stavite "Siren" prsten i odšećite do odskočne daske te skočite u vodicu. Gumb za skok služi vam za mahanje nožicama, a strelice za usmjeravanje. Pokupite ljekovito bilje sasvim lijevo i desno u olupini. Sve plave prepreke možete uništiti (aktivirati) pucajući "Siren" prstenom.
Upucajte plavi "kip" i on će generirati minu. Mina ima nezgodnu osobinu da vas slijedi (poput vatrenih kugli u prijašnjim avanturama). Morate je navoditi u pravcu kamenog bloka i onda se brzo izmaknuti u stranu. Upucajte minu "Siren" prstenom da bi raznijela kameni blok. Kroz palubu uđite u olupinu broda i idite desno kroz hodnike. Tu je negdje škrinjica sa strelicama. Zaronite dolje i sasijecite vodene alge koje vam smetaju. Sasijecite i plivajućeg neprijatelja, pazite na zamke i dočepajte se velikog napitka. Vratite se do mjesta gdje ste uništili kameni blok. Plivajte ravno u iduću prostriju. Sasijecite alge i idite desno po lako zarađenih 200 zlatnika. Zaronite još dublje pa onda lijevo i opet upucajte plavi kip. Navedite minu do kamenog bloka i upucajte je prstenom da biste si prokrčili put. Idite u prostoriju desno. Nastavite roniti prolazom i na samom kraju zaronite još dublje. Ponovite postupak s upucavanjem kipa i navođenjem mine. Idite desno i snimite poziciju. Slijedi obračun s velikim mutiranim morskim psom. Savjet: ne pokušavajte ga se riješiti mačem, od toga nema nikakve koristi. Upucajte plavi kip "Siren" prstenom da bi se pojavila mina. Morate se smjestiti tako da mina bude između vas i njega pa će je, kad se zaleti na vas, zagristi. Zatim morate upucati minu prstenom da biste prouzrokovali koji karijes. Nakon nekoliko puta šarki će prilično poludjeti. Pomahnitala zvijer će vas pokušati usisati u ralje. Zato se brže-bolje skrijte iza plavog kipa i opet upucajte kip da bi se pojavila mina. Šarki će usisati minu umjesto vas, a vi istu brže-bolje upucajte. Ponovite to nekoliko puta. Pokupite predmete i brzo otplivajte natrag (putem kojim ste i došli) jer se olupina počela raspadati. Popnite se na brod i...

## Ruševine sinjega galeba

Naći ćete se na sklepanoj splavi. Morate otploviti na željeno mjesto - drevne ruševine. Otključajte velika zlatna vrata i uđite unutra. Pogasite (upucajte) svjetiljke "Siren" prstenom i otvorit ćete prolaz u drugu prostoriju. Riješite se neprijatelja, a onda sidite dolje. Produžite prolazom te se popnite prvo po stubama, a onda i po ljestvama. Skočite na prekidač i prođite kroz otvorena vrata. U idućoj prostoriji prvo uništite neprijatelje i upucajte plavi kip prstenom. Skočite na malo postolje i krenite u novu prostoriju. Skočite na dizalo i ugasite svjetiljke prstenom. Idite u drugu prostoriju. Uništite kamene kipove da biste otkrili i oslobodili prolaz. Uzmite predmet i idite u novu prostoriju. Tu su lebdeći blokovi - prvo morate uključiti prekidač pokraj vrata da biste pokrenuli kip. Brzo otrčite i svojim tijelom popuniti rupe u putanji kojom se kreće kip. Čim on dođe na sigurno vi morate otrčati do idućeg mjesta i popuniti rupu. Ako ste dovoljno spretni, uključit će se prekidač, a vi ćete se dokopati još jednog dijela zagonetke. Uđite u novu prostoriju pa se popnite lijevo po stubama i skočite na dizalo. Produžite do prekidača i uključite ga. Skočite kroz novonastali prolaz i naći ćete se u sobi s pozicijom za snimanje. Snimite i izađite kroz vrata. Produžite lijevo i skočite na prekidač. Skočite na tekuću vrpcu. Opet skočite na prekidač. Skočite na novu tekuću vrpcu i odvezite se na drugi kraj, do dvaju prekidača. Prvo skočite na onaj bliži vratima, a onda i na drugi. Još jednom naskočite na nj i ostanite stajati na njemu. S njega skočite na blok pa na tekuću vrpcu. Pazite da odaberete pravu vrpcu kako biste se vratili do prvog prekidača koji ste uključili. Nemojte ga dirati, nego se odvezite do drugog prekidača i njega uključite. Opet stanite na tekuću vrpcu i odvezite se na drugi kraj, gdje su sada još dva prekidača. Skočite na onaj udaljeniji od vrata i uđite kroz vrata. Koknite neprijatelje koji su tu i proradit će dizalo. Skočite na nj pa s njega na kamen. Skočite na kameni kip i uzmite ključ iz škrinjice (do crne škrinjice zasad ne možete doći). Vratite se u prijašnju prostoriju i skočite na prekidač zdesna. Skočite na tekuću vrpcu i izađite kroz vrata. Ključem otključajte vrata. Uđite u sobu i upucajte četiri plava kipa "Siren" prstenom i spustite se po ljestvama. Upucajte plavi blok i popnite se po ljestvama na drugom kraju prostorije. Ukližite u blokove s otiskom stopala da biste ih oborili. S lijeve je strane prekidač koji morate uključiti. Nakon toga brzo preskočite šiljke i uključite prekidač zdesna. Zatim još brže preskočite šiljke i dva oborena bloka i skočite na prekidač pokraj vrata kroz koja ste ušli. Kad se vrata otvore, uđite unutra i uništite plave blokove. Ubijte neprijatelje pa iz škrinjice uzmite ključ. Vratite se u u sobu sa zaključanim vratima. Otključajte ih i uđite. Razvalite neprijatelje i skočite na prekidač. Tu još morate usmjeriti vatrene lopte da biste zapalili crvene svjetiljke. Skočite na blok koji se spušta pa na ljestve te se popnite gore. Pokupite predmete, a ključ uzmite iz škrinjice iza zelenog kipa. Uključite prekidač da biste dobili bombu i zapalite je pomoću kipa. Raznesite bombom blok i iz crne škrinjice uzmite dio zagonetke. Otključajte vrata i uđite u sobu. Stanite na svijetleći kamen i naći ćete se u novoj prostoriji. Uključite prekidač i podmetnite glavu da biste omogućili prolaz kipu. Iz škrinjice uzmite eliksir i snimite poziciju. Zaletite se i ukližite u prepreke, a potom uđite u novu prostoriju i pripremite se za veliki obračun.



## Čuvar ruševina #1

Trčite oko njega i izbjegavajte napade. Pazite da ste izvan njegovog dosega i krećite se po rubu prostorije. Kad se "malac" zanese i ostane stajati na jednoj nozi, brzo se zaletite i udarajte ga po njoj. To će ga oboriti na leđa pa ćete ga nekoliko trenutaka moći nesmetano udarati po glavi. Ponavljajte postupak dokle god ne krepa. Pokupite predmete i "Star Prism", izađite i ponovno snimite poziciju te stanite na svijetleći kamen. Idite na iduće mjesto i usput svratite do gospodara Jeehana i naučite novi kombo udarac. Kad i to sredite, prođite kroz špilju...

## Raj na zemlji

Iz obližnje kolibe uzmite dio zagonetke. Šećite mjestom i pričajte sa stanovnicima. Posebnu pozornost obratite na poglavicu s pticom na glavi. U prenoćištu možete snimiti poziciju. Popričajte s poglavicom. Nakon toga morate uloviti odbjeglu pticu. To ćete učiniti tako da promatrate mjesta na koja slijeće (uvijek su ista na određenom dijelu) i onda brže-bolje pohitate ondje i zaletite se na nju. Poglavica će vas nagraditi "ryad" prstenom. Možete ga odmah iskušati na zlatnom kipu i dohvatiti ključ iz škrinjice (ovim prstenom možete upucati sve zlatne stvari u igri, baš kao i s onima prije). Izađite iz mjesta. Istražite ruševine ili igrajte pikado da biste pojačali opremu i nabavili neke korisne dodatke. Kad završite sa svime, krenite u ruševine...

## Rajske ruševine

Otključajte velika vrata ključem što ste ga pokupili u selu. Upucajte kip "Dryad" prstenom i spustite se po stubama. Uključite prekidač i idite dalje. Ubijte neprijatelje i uključite prekidač. Idite u novu prostoriju. Ubijte neprijatelja, a onda skočite na nj pa na platformu. Uzmite ključ i skočite na prekidač. Popnite se po ljestvama i snimite poziciju. Uzmite ključ još iz jedne škrinjice. Vratite se natrag i skočite na platformu, a onda kroz vrata na drugom kraju zida: skočite na platformu nasuprot prekidača. Uništite prekidač da biste pokrenuli platformu, pa se odvezite do vrata. Otključajte ih i idite desno. Upucajte kristal i skačite po blokovima do platforme s bakljom. Upucajte kristal i uzmite baklju. Vratite se na sredinu i spalite drvo bakljom. Ponovite to i s drugim drvetom. Na lijevoj se strani popnite gore. Upucajte kip prstenom. Skočite na platformu. Upucajte idući kip pa skočite na balkon i uzmite dio zagonetke iz crne škrinjice. Izađite van kroz prolaz koji ste oslobodili, idite desno i spustite se dizalom. Idite skroz desno gore. Iz crne škrinjice uzmite dio zagonetke, a onda otrčite na drugi kraj i uzmite čarobni napitak. Vratite se u prijašnju prostoriju. Uzmite "Siren" prsten i upucajte njime neprijatelje i prizmaste generatore. Kad je sve uništeno, vrata se otvore. Spustite se dolje po ljestvama. Uzmite voće iz škrinjice. Opet uzmite "Dryad" prsten i idite po stubama gore, a onda lijevo pazeći na zamke. Uništite kip i odskakućite do novog prekidača, a onda po lebdećim platformama do balkona. Odande odskakućite do baklje. Odvezite se do drveta i spalite ga bakljom. Uđite u prostoriju prepunu bodlji i upucajte kristal. To će stvoriti nove platforme. Po njima odšećite do prekidača. Uključite ga. Popnite se po ljestvama i uništite neprijatelje. Pazite na kamenje. Kad ih sredite, otvorit će se vrata. Pokupite ključ i čarobni napitak iz škrinjice. Stanite na svijetleći kamen i stvorit ćete se u prostoriji s trima pokretnim platformama. Iskoristite prvu i drugu da dođete do balkona s bakljom. Otključajte vrata i upucajte zlatni kip da biste se dočepali baklje. Na drugom kraju spalite drvo bakljom i izađite van. Utamanite neprijatelje i idite prema drugom kraju prostorije. "Pixie" prstenom zamrznite skačuće neprijatelje. Zatrčite se preko kosine i skočite na prekidač da biste podigli zid. Ubijte čudovišta da se otvori prolaz. Idite natrag u glavnu prostoriju i skočite u rupu na sjeveroistočnom kraju. Ako ste dobro odabrali poziciju, sletjet ćete pokraj škrinjice. Ubijte čudovište te pokupite dio zagonetke i eliksir. Po kosini izađite van. Prođite kroz vrata koja još niste otvarali, po kosini otrčite u iduću prostoriju. Uključite prekidač da biste pokrenuli nekoliko lebdećih platformi. Po njima odskakućite na drugi kraj prostorije i uključite prekidač. To će ukloniti prepreku pa možete ići dalje. Izbjegavajte vatrene kugle i skočite na prekidač. Otrčite dalje i u novoj prostoriji uključite prekidač te iz škrinjice (iza bloka) uzmite ključ. Opet skočite na prekidač da vratite blok na staro mjesto. Otključajte vrata ključem. Utrčite u sobu i uzmite baklju pa je bacite preko zida na prekidač da biste otvorili vrata. Dryad prstenom upucajte kristal. Uzmite kamen i bacite ga na drugi zlatni kip. Sada morate odskakutati s platforme na kristal, pa na kip, pa na drugi kristal, pa na još jedan kip i napokon na prekidač. Prođite kroz otvorena vrata. Pazite na koplja, pa otvorite škrinjicu. Idite na drugi kraj prostorije i skočite na prekidač. Vratite se do škrinjice i skočite u rupu. Trebali biste sletjeti pokraj škrinjica sa zagonetkom i malim srcem. Skočite na prekidač i požurite kroz vrata. Utamanite čudovišta i popnite se po ljestvama. Prođite kroz vrata kroz koja ste prije ušli. Uništite sva čudovišta da biste otvorili vrata. Idite gore kosinom u prostoriju s mnogo zlatnih kipova i dvije škrinjice. U desnom kutu uzmite 500 zlatnika. Kipove raznesite "Dryad" prstenom. Skačite po kamenju poslaganom poput stuba, a onda skačite sa stupa na stup do crne škrinjice. Uzmite dio zagonetke i izađite iz prostorije. U ovoj se prostoriji morate spustiti po stubama. Izbjegavajte kamenje i klizna vrata. Upucajte kristal "Dryad" prstenom. Idite dalje, pazite na koplja pa skočite na prekidač i izađite kroz vrata koja će se zatvoriti za vama. Uništite čudovišta da otvorite druga vrata. Idite desno do lebdećih prekidača. Na njih morate baciti bačve da biste ih opteretili. Idite lijevo po baklju i bacite je preko zida na prekidač. To će otvoriti vrata pa prođite kroz njih. Idite dalje, izliječite se i snimite poziciju. Uđite u prolaz pokraj teleporta i pripremite se za veliku bitku.

## Veliki Gothar

Da biste ga pobjedili, morate skočiti na platformu ispred njega, zatim na jedno od postolja pa na dizalo koje će vas podići do njegove glave. Tu ga morate odalamiti mačem. Kad padne na pod, skočite dolje i udarajte ga po glavi. Zatim brzo otrčite do ruba prostorije, ali ostanite u ravnini platforme. Ponovite postupak nekoliko puta i Gothar će otići u vječna lovišta. Kao nagradu dobit ćete povećanje čarobne energije te "Star Crystal" i trokutasti ključ. Naravno, i hrpu love. Izađite van, izliječite se i ne zaboravite snimiti pa skočite na sada aktivirani teleport. Trokutastim ključem otvorite velika vrata, pa skočite na još jedan teleport koji vas vodi do...

## Ruševine u mjestašcu Paco

Ovdje odaberite "Dryad" prsten i izađite kroz velika vrata. Uništite kipove i uzmite dio zagonetke. Vratite se natrag i prođite pokraj teleporta u proloz na drugoj strani. Uzmite "Siren" prsten i raznesite svjetiljke, pojavit će se škrinjica. Unutra je "Lamp Of Lumiere". Uzmite je i vratite se do Nunugija, popričajte, a zatim idite na teleport koji će vas vratiti do Seegull ruševina.

## Povratak sinjega galeba

Izađite kroz vrata najbliža teleportima i idite uz obalu. Idite u "Puerto Medusa" i ukrcajte se na Zeppov brod. Nakon male nezgode naći ćete se u kitovom trbuhu, samo što kit nije pravi, nego velika mehanička beštija.

## Kit Mako

Pokraj "vodoskoka" ste. Izliječite se i snimite poziciju. Spustite se dolje u cijev za zrak i idite prema istoku. Pazite na zmije u posudama. Idite prvo lijevo pa desno dok ne prođete pokretna vrata. Idite desno i uzmite eliksir iz škrinjice. Idite dalje i uključite prekidač da bi se pojavio drugi. Požurite i njega uključiti da bi se pojavio novi. Opet požurite uključiti i taj. Usput pokupite ključ iz škrinjice. Izbjegnite ružičastog crva i krećite se iza njega. Spustite se po ljestvama i idite desno, pa još desno, a onda dvaput lijevo. Otključajte vrata i spustite se po ljestvama. Tu je Zeppo i zatočeni trgovac od kojeg možete kupiti novi štit. Popnite se ljestvama na drugom kraju. Uništite neprijateljima mozak i pokupite predmete i "Star Crystal". Sidite po ljestvama do kitovih usta i udite kroz vrata. Skočite na platformu. Upucajte plavi kip "Siren" prstenom i popnite se gore da biste uključili prekidač. Spustite se po novim ljestvama, pa nizbrdo. Zašorajte čudovišta, pa nastavite nizbrdo kroz vrata. Iza "biljki" je skriven prekidač. Uključite ga i pokrenut ćete mehanizam, slijedi malo skakanja. Kad se otvore vrata, prođite kroz njih. Bacite posudu sa zmijom. Zatrčite se i skočite na najudaljeniji prekidač. Opet se zatrčite i skočite na prekidač najbliži vratima, a ondao brzo i na srednji (ako ne stignete na vrijeme, ponovite postupak). Sad kad su vrata otvorena, krenite prema njima, ali pripazite na bodljikave kugle. Idite van. Preko mjesta s bodljama prelazite kad su one uvučene, a onda idite u probavni trakt. Skočite dolje i uništite neprijatelje (možete ih zamrznuti "Pixie" prstenom). Kad poubijate sve neprijatelje, uključit će se ventilator. Skočite iznad njega i odletite do platforme. Uključite prekidač i brzo skočite na ventilator. Trebate preskočiti neprijatelja i požuriti kroz vrata prije nego što se zatvore. Vani skočite na platformu pa onda na otočić, pa na pokretnu platformu. Idite na drugi otočić. Uključite prekidač da pokrenete platformu. Skočite na nju i idite do velike "biljke". Upucajte je "Pixie" prstenom pa uključite otkriveni prekidač. Skočite na novu pokretnu platformu i vozite se do otočića. Ako padnete dolje s otočića, završit ćete u velikom labirintu prepunom blaga i gadnih čudovišta, a gore se možete popeti po ljestvama i onda iskoristiti teleport. Idite dalje. Ako sidete dolje po ljestvama, možete snimiti poziciju. Idite dalje do Ruby i Ala. Skočite do teleporta i idite do trgovca u želucu. Vratite se natrag i gore po ljestvama. Skačite po malim otočićima i prođite kroz dvostruka vrata. Popričajte sa Zeppom koji je izgubljen u vremenu i prostoru. Vratite se do Ruby i Ala. Produžite u probavni trakt. Uzmite eliksir i obračunajte se s neprijateljima. Uzmite "Siren" prsten i njime uništite veliki plavi kamen. Spustite se u prolaz skriven ispod kamena. Razmaknite kamene blokove koji vam priječe prolazak. Popnite se po ljestvama i skočite na platformu. Idite desno i uništite plavi kamen pa se spustite dolje. Uništite čudovišta i uključite prekidač da biste uklonili prepreku. Produžite desno do prekidača, uključite ga. Ne zaboravite škrinjicu. Idite dalje desno. Uništite plavi kamen i skočite na dizalo. Idite gore i uzmite ključ iz škrinjice, pa se vratite do zaključanih vrata. Udite i idite skroz do kraja lijevo. Opet skrenite lijevo, a na križanju idite desnim krakom. Skočite gore i uzmite kutiju. Kutijom opteretite prekidač da biste otvorili vrata. Izbjegavajte šiljke, neprijatelje i kugle pa idite uzbrdo na lijevoj strani. Skočite na pokretnu platformu i idite u drugi dio. Protrčite pokraj neprijatelja i popnite se po ljestvama. Idite kroz lijeva vrata i udite u kontrolnu prostoriju. Ovdje morate riješiti zagonetku s bojama. Prvo u crvene rupe ugurajte crveni i plavi vijak. Zatim plavi i zeleni u plave rupe i na kraju zeleni i crveni u zelene. Uzmite "Lamp Of Lumiere" iz crne škrinjice i izađite van. Idite lijevo u prostoriju i nastavite hodati. Skrenite desno, protrčite pokraj neprijatelja. Upucajte magnetizirane ploče "Siren" prstenom, a zatim skočite u vodu (kiselinu). Ronite skroz do lijeve strane pa mačem sasjecite alge. Pazite na bodljikave kugle. Kad doplivate do ljestava, popnite se po njima. Opet ste s Ruby i Alom. Snimite poziciju i idite gore preko otočića do Zeppa. Popričajte s njim pa idite na otočić s vratima. Nemojte odmah skakati nego sačekajte da se napravi most. Sad ste u dijelu između želuca i srca. Idite dalje i upucajte plavu svjetiljku. Izbjegavajte bodljikave kugle pa odskačite preko stupova do balkona pa do platforme. Otrčite natrag izbjegavajući rotirajuće pile. Skačite preko stupova i svjetiljki do platforme sa škrinjicom. Popnite se ljestvama i idite uzbrdo. Idite lijevo pa dolje po ljestvama. Lijevo je prekidač koji trebate uključiti. Odnesite kip na svojoj glavi do prekidača, vratite se natrag i popnite se po ljestvama po kojima ste došli. Popnite se na kamen i s njega pucajte na plavi kamen. Uništite čudovišta i aktivirajte prekidač koji se pojavio. Skočite na dizalo i iz škrinjice uzmite ključ. Izađite van i idite lijevo prema srcu. Otključajte vrata i udite. Tu brzo uništite čudovišta i skočite na platformu.Uzmite "Dryad" prsten i njime uništite zlatne kipove pa uključite prekidač. Vratite se do Rubyja i Ala. Teleportirajte se u usta. Poslažite sanduke kao stube pa se po njima popnite do vrata gore lijevo. Udite i uništite čudovišta, uključite prekidač i izađite kroz vrata. Tu je još jedan prekidač koji morate uključiti pa se zatrčite i uklizite ispod boljikavih kugli. Isto tako uklizite ispod otrovnih plinova i prođite desno kroz vrata. Uzmite biljke i strelice iz škrinjica. Stavite "Pixie" prsten. Zatrčite se i skočite preko kipa i idite dalje prolazom. Izbjegavajte bodljikave kugle i razbijte zeleni blok. Brzo otrčite natrag i skočite na prekidač pa preskočite kip. Preskočite i zeleni blok i idite desno. Skočite na prekidač, pa se vratite natrag preko kipa i zelenog bloka. Izađite kroz vrata. Uključite prekidač pa se popnite po ljestvama. Idite ravno cestom, a na kraju skrenite lijevo. Popnite se gore po ljestvama. Produžite prolazom do mjesta gdje morate zaokrenuti u desno. Izbjegavajte šiljke, pa se spustite niz brdo. Skrenite lijevo i izađite. Sada ste u plućima. Idite lijevo gore po kosini. "Biljke" pokosite mačem. Idite ravno dalje dok ne dođete do kosine, triju "biljki" i kutije. Uništite prvu biljku. Zatrčite se uz kosinu i s nje skočite na "biljku" pa s nje na stijenu. Uzmite kutiju i idite dalje. Putom skupljajte blago. Skroz dolje na desnoj strani uništite još jednu biljku i bacite kutiju na prekidač da biste ga opteretili. Skočite na platformu i idite desno. Izađite van i opet idite do srca. Ubijte čudovišta i upucajte zeleni kristal "Pixie" prstenom da isključite miniteleporte. Stanite na svaku ploču i uključite prekidače da biste otvorili vrata. Udarite po crvenom prekidaču da uključite most. Iz crne škrinjice uzmite "Star Crystal" i vratite se do pluća. Skočite na svijetleći teleport i idite do usta. Teleportirajte se do želuca i spustite se dolje po ljestvama. Izliječite se i snimite poziciju. Idite dalje do otočića gdje se nalazi Zeppo te preko mosta do samog srca. Uništite čudovišta da otvorite vrata. Udite i uništite neprijatelje. Kad dođete u samo središte, možete očekivati još veću nevolju.

## Veliko srce

Čudovište će vas napadati laserskim zrakama i na vas slati male neprijatelje. Ostanite uz rub prostorije i mlatite čudovišta mačem. Izbjegavajte laserske zrake, a kad sa velika glava spusti dolje priskočite i razvalite je mačem. Ponavljajte taj postupak dok se glavonja ne razbjesni i počne rigati vatru na vas. Vatru možete izbjeći tako da ostanete lebdjeti u zraku pomoću "Pixie" prstena (skočite i u zraku opet pritisnite i držite skok). Opet napadnite gore opisanim postupkom, pa pobjegnite. Ponavljajte to sve dok glava ne rikne. Kad ga uništite, kit će se opet pretvoriti u dobroćudnu životinju, a vi ćete se vratiti do Varune.

## Povratak u Varunu

Udite u barunov zamak i dajte mu sve predmete i kao što to obično biva, završit ćete u zatvoru. U pomoć vam priskače barunova kći Nataša. Pratite je sve dok ne završite u podzemnom labirintu. Idite naokolo dok ne pronađete prekidač. Uključite ga da biste stvorili još jedan. Stanite pokraj njega spremni za udarac pa ispalite nešto na prvi prekidač. Pokušajte uskladiti vaš udarac po drugom prekidaču tako da bude istodoban s projektilom. To će otvoriti vrata u hodniku. Idite dalje i skočite na prekidač. To će stvoriti plavi kip s bakljom. Upucajte kip "Siren" prstenom i uhvatite bakljo prije nego što padne te je bacite na crvenu svjetiljku da biste otvorili vrata. Udite i uključite prekidač da biste otvorili druga vrata. Iz škrinjice uzmite malo srce pa idite u drugu prostoriju. Ovdje morate upaliti sve svjetiljke, a to ćete učiniti tako da stanete ispred svake u trenutku kad kraj njih prolazi robot. Idite kroz sada otvorena vrata. Uključite prekidač i otvorite škrinjicu. Idite dalje prolazom i uzmite 500 zlatnika iz škrinjice. Izađite van u dvorište, a nakon susreta s barunom put pod noge...

## Opet Gwaba-grad

Udite u grad i popričajte s tipom koji se pokušava skriti. Idite do gradske vijećnice i spustite se u prizemlje. Upucajte kipove "Dryad" prstenom da biste se dokopali dijela zagonetke. Obiđite sva standardna mjesta (streljanu, Jeehana, Kindra šumu i odigrajte neku od miniigrica). Kad se zasitite svega, vratite se u grad i udite u crkvu...

## Hram Ključu

Sidite dolje tajnim prolazom. U podzemlju uzmite eliksir iz škrinjice i uključite sve prekidače, počnite s onim pokraj škrinjice. Uništite neprijatelja da oslobodite proloz. Skačite preko blokova do škrinjice s ključem. Uključite i četvrti prekidač da biste otvorili vrata. Zaobiđite čudovište, otvorite vrata i idite desno dolje po stubama. Bacajte kamenje na neprijatelje, ostatak dovršite mačem. Kad se pojave tri zelena bloka, upucajte ih ovim redom: srednji, desni pa lijevi. Popnite se gore i uključite prekidač. Skočite dolje u rupu i uzmite ključ iz škrinjice. Idite u drugu prostoriju i ubijte čudovišta. Ispraznite škrinjice i snimite poziciju, a onda idite gore po stubama. Po drugima sidite. Na lijevoj su strani vrata, udite kroz njih. Otrčite na drugi kraj izbjegavajući kugle i strelice. Posjecite biljku i otvorite škrinjicu. Skočite na nju pa s nje na žuti kip. Skačite po kipovima pazeći na strelice da biste došli na blok. Otvorite škrinjicu na desnoj strani (lijeva je zamka) i uzmite ključ. Uništite kipove "Dryad" prstenom jer jedan skriva dio zagonetke. Idite dalje kroz drugu prostoriju. U idućoj uništite gadno čudovište pomoću kamenja i klizećih napada. Tu još morate navesti vatrene kugle koje ispaljuje lažna škrinjica da biste upalili svjetiljke. Srednju možete upaliti tako da otrčite do škrinjice, a onda brzo skočite na pokretnu platformu. Kad se pojavi kugla, brzo skočite dolje i vatrena će je kugla upaliti. Kad ih sve upalite, dobit ćete malo životno srce. Idite dalje kroz vrata na lijevoj strani. Idite desno i skočite na platformu. Idite gore po blokovima, pa prema metalnoj platformi. Uništite čudovište i pokupite ključ iz škrinjice na platformi. Skočite natrag pa se po blokovima popnite do vrata na vrhu sobe. Pazite na rotirajuće pile. Pokupite predmete iz škrinjica. Gurnite blok koji vam priječi put. Teleportirajte se u drugu prostoriju i izađite na desna vrata. Mačem uništite kamene kipove, pazite na bombu. Krivudajte po blokovima i pokretnim platformama dok ne dođete do dvaju kamenih kipova. Uništite ih mačem i uključite prekidač. Protrčite preko lave do trećeg kipa pa i njega uništite da dobijete još jedan dio zagonetke. Skočite natrag i na platformi uništite četvrti kip. Oslobodit ćete prolaz. Idite njime i ubijte čudovište. Ne dirate škrinjicu, jer je zamka. Izađite van, a onda natrag u sobu s rotirajućim pilama. Pokupite blago iz škrinjica. Gurnite blok koji vam smeta i otključajte zaključana vrata. Izađite...

## Velika brana

Navedite vatrene kugle da zapale drveće. Uklonite samo ono što vam priječi put do bloka. Sad još morate zapaliti bombu na bloku da ga raznesete. Izađite van kroz vrata. Idite gore stubama ubijajući usput čudovišta. Stavite bačvu na pretposljednju stubu pa skočite na nju te s nje na platformu da biste se dokopali škrinjice. Uzmite 500 zlatnika i prođite kroz vrata na suprotnoj strani. Naći ćete se s gornje strane drveća. Usput otvorite škrinjicu i po drveću odskačite do škrinjice na drugoj strani. Uzmite dio zagonetke. Vratite se do mjesta s ljestvama i vratima. Izađite kroz njih i prođite kroz druga preko brane. Uništite čudovišta da bi se pojavili zeleni blokovi. "Pixie" prstenom ih upucajte. Ovo je jedna vrlo iritirajuća skoči "zagonetka". Upucajte prvi blok i skočite na nj. Dok se krećete, okrenite se i upucajte drugi blok. Sad s prvog skočite na drugi pa upucajte treći. Kad ste dovoljno blizu, skočite na treći i potom na vrhu skočite na veliku mašineriju. Pričajte s malim prijateljem. Uzmite kristal pa se vratite cestom preko brane. Krenite dizalom pokraj ljestava. Popnite se po njima gore do još jedne metalne platforme. Idite kroz prolaz...

## Vatrena planina, tzv. vulkan

Prođite kroz Toruga obalu. Popnite se po kosini i uđite u špilju. Po karti svijeta idite istočno do vulkana. Tu je još i "Newt" prsten koji će vam omogućiti rješavanje preostalih zagonetki. Idite uzbrdo, a potom kroz prolaz lijevom stranom. Idite kroz vrata u gornjem desnom kraju stijene. Skočite na blok i upucajte plavu svjetiljku "Siren" prstenom. Sad kad je ugašena, skočite na nju pa s nje na stijenu. Izliječite se i snimite poziciju. Idite u novu prostoriju, skočite dolje i uključite prekidač. Otvorite škrinjicu pa se vratite natrag i idite dalje. Neprijatelje možete sasjeći mačem, a dobro će vam doći i "Dryad" prsten. Kad uništite čudovišta, prepreka će nestati. Idite dalje po pokretnom kamenju dok ne dođete do mjesta gdje se lava slijeva poput slapa. Sad morate iskoristiti platforme sa strane i kamenje (ili su to balvani) koje se spušta niz lavo-slap da biste se popeli do vrha. Kad stignete gore, možete uključiti dizalo koje će vas ubuduće prevoziti. Napokon, kad doskakućete gore, uništite čudovišta. To će ukloniti prepreku, pa možete ići dalje. Krećite se sve dok ne naiđete na blok s bombom. Preskočite na drugu stranu vatrene rijeke. Tu ćete pronaći baklju kojom morate zapaliti fitilj na bombi. To će uništiti prepreku pa možete nastaviti dalje. Protrčite dalje prolazom dok ne dođete do još jednog bloka. Uzmite bombu, upalite je pomoću vatrene kugle (malo morate trenirati) i zatim je bacite na blok. Opet idite dalje. Prvo bacite bombu (nezapaljenu) na blok (drugi po visini). Zatim uzmite baklju i bacite je na bombu da biste uništili prepreku. Ako padnete u lavu, popnite se po ljestvama na jednoj strani (rotirajte kameru). Preskočite na drugu stranu (nisam rekla da je jednostavno). Produžite dalje dok ne izađete van. Protrčite poraj čudovišta (možete ih i potamaniti) pa prijeđite viseći most. "Siren" prstenom raznesite sve plave kipove. Zatrčite se i skočite na stijenu. Izvadite "Newt" prsten iz škrinjice. Ako ga stavite u džep, možete nesmetano hodati po lavi i ispaljivati vatrene kugle te napokon zapaliti sve one crvene svjetiljke u igri. Vratite se skroz na početak špilje, do mjesta s četirima crvenim svjetiljkama te ih upalite "Newt" prstenom. Pazite da vas ne zahvati eksplozija bombe. Skočite na novootkriveni prekidač da otvorite prolaz. Sada se vratite do lave u obliku slapa i zapalite dvije crvene svjetiljke pokraj vrata. Uđite kroz vrata i skočite na platformu koja je zapravo dizalo o kojem sam vam prije govorila. Odvezite se natrag i idite do mjesta gdje ste nabavili prsten. Uđite kroz otvorena vrata, pa malo razgledajte labirint. Mačem uključite prekidače da biste oslobodili prolaz i pokupite predmete iz škrinjica (i jedan dio zagonetke). Tu su još dva prekidača koja morate uključiti pa se zaputite do vodene površine. Odaberite "Siren" prsten i bućnite u vodu...

## Podzemna rijeka

Skočite na splav i odvezite se na drugi kraj. Sidite stubama i skočite kroz rupu u rijeku. Zaronite do samog dna i upucajte plavi kamen svojim prstenom. Navodite mine da biste prokrčili put.
Prva je prepreka dolje desno. Uništite je i uzmite predmet iz škrinjica. Idite gore desno i već dobro iskušanom metodom raznesite prepreku. Idite dalje kroz novonastali prolaz. Opet upucajte plavi kip da bi vas mina slijedila, ovaj put u donji prolaz. Iduća je prepreka na stropu. Kad nju prođete, dobit ćete jedan od triju dijelova (Elf Steel) potrebnih za najbolji štit u igri. Ronite dalje i opete navodite minu da biste uklonili prepreku na kraju rijeke. Možete se prepustiti da vas vodena struja nosi. Kad i to prođete, izronite na obalu...

## Mračni otok

Popnite se uzbrdo do mola i pomognite trgovcu. Morate ubiti dva čudovišta da biste ga spasili. Od njega možete kupiti "Mithril" štit. Vratite se od kud ste i došli pa se popnite po stubama do vrha i snimite poziciju. Iskoristite ljestve pokraj lječilišta. Odaberite "Pixie" prsten pa njime upucajte zelene blokove koji vam priječe prolazak. Skočite s jednih ljestava na druge, u zraku se okrenite i upucajte zeleni blok pa se odmah uhvatite za druge. Penjite se gore skačući s ljestava na ljestve da biste izbjegli prepreke. Napokon ćete se popeti do onih gdje padaju bodljikave kugle. Po ljestvama se morate popeti na vrh izbjegavajući kugle koje bi vas inače bacile dolje. Brzo se počnite penjati pa skočite unatrag i ostanite lebdjeti u zraku (skok + skok i držanje). Kad kugla prođe, opet se uhvatite za ljestve i idite gore. Ponavljajte postupak lebdenja i penjanja dok ne dođete do vrha. Gore sredite čudovišta i uzmite ključ iz škrinjice. Pogledajte kroz teleskop, a potom sidite dolje. Cestom produžite dalje...

## Zmajonija

Protrčite pokraj čudovišta ili ih sredite pa otključajte vrata i uđite unutra. Produžite cestom dalje. Skočite dolje i idite pod platformu po kojoj ste hodali (nemojte hodati po crvenim pločama), pa izađite kroz vrata u kutu prostorije. Zapalite dvije crvene svjetiljke (Newt prsten) i uključite dva prekidača nakon što uništite crvene kipove. Skočite na dizalo i otvorite škrinjicu s novim, jačim i boljim mačem. Izađite iz prostorije i pomoću dviju pokretnih platformi idite gore skačući naizmjence s jedne na drugu. Pazite na bodljikavu kuglu koja vas u tome ometa pa skočite na desnu stranu. Iz škrinjice uzmite ključ pa skočite dolje na blok ispod plamena. Skačite po blokovima i idite prema vratima. Uđite u iduću prostoriju. Uzmite bombu i odnesite je na drugi kraj prostorije do velikih kamenih blokova. Bacite je preko vatre, a vi ukližite ispod. Ugasite plamen na plavim svjetiljkama pomoću "Siren" prstena. Uzmite bombu, skočite na posudu za vodu te bacite bombu na platformu. Skočite na ugašenu svjetiljku pa s nje na platformu. Odnesite bombu gore po stubama i prebacite je preko još jednog plamena. Bacite je na kameni blok i opet ugasite plave svjetiljke. Upalite fitilj na bombi "Newt" prstenom i raznesite prepreku. Idite dalje kroz vrata. Popnite se po stubama. Ovdje morate natjerati čudovišta koja bacaju bombe da raznesu tri kamena bloka. Uzmite predmete i 500 zlatnika iz škrinjica pa idite gore po ljestvama. Tu morate upucati crvene kipove "Newt" prstenom da bi šaka na vrhu bacila bombu. Bombe bi trebale raznijeti dva kamena bloka ispod kojih su skriveni prekidači. Uključite ih i idite u novu prostoriju. Poubijajte sva čudovišta pa se spustite dolje. Skrenite lijevo, pa se izliječite i snimite poziciju. Izađite van i vratite se u hodnik. Uđite u hodnik u kojem vam više blokova priječi prolazak. Prvo zapalite bombu s mrtvačkom glavom da raznesete prvi blok. Zatrčite se i ukližite da biste uhvatili drugu bombu i odmah je bacite tako da padne između druga dva bloka. Ako ste sve obavili kako treba, imate dvije nezapaljene bombe. Odnesite ih iza ugla prebacujući ih preko plamena do mjesta gdje je plava svjetiljka. Ugasite je "Siren" prstenom pa pomoću jedne bombe (koristeći je kao stubu) skočite na plavu svjetiljku. Drugu bombu stavite na plavu svjetiljku malo u stranu. Zatim skočite gore i lebdite u zraku da biste naskočili na svjetiljku dok je u najnižem položaju. Skočite na bombu i u najvišem položaju doskočite do škrinjice - dio zagonetke je vaš. Uđite u novu prostoriju i uništite sva čudovišta osim onog koje baca bombe. Navedite ga da izbaci bombe prema bloku, pa ih zapalite "Newt" prstenom. Popnite se gore i iz škrinjice uzmite ključ. Otključajte vrata i idite dalje. Ovdje morate stati na plamenobacač i s njega bacati bombe na okrugle prekidače, pa se zatrčati na drugi kraj dok je platforma spuštena da biste se dokopali dijela zagonetke. Prođite kroz vrata u gornjem desnom kutu. Ovdje sve vrvi od rotirajućih pila. Iz škrinjice uzmite eliksir i malo sačekajte da se napravi proljaz. Protrčite između, skočite na prekidač pa požurite kroz vrata. Ovdje ne smijete ubiti malo žaboliko čudovište, natjerajte ga da stane na prekidač. Kad to uspijete, pojavit će se škrinjica s ključem. Uzmite ga i idite dalje. Otključajte vrata i popnite se na vrh Zmajonije po stubama na kraju hodnika. Tu će vas čudovišta pokušati pretvoriti u palačinku, i zato ih brzo usitnite mačem. Kad se pojavi škrinjica, otvorite je i uzmite ključ. Otključajte vrata na vrhu i uđite u zmajev pržun. Popričajte sa zatočenim zmajem pa izađite kroz vrata pokraj njega. Snimite poziciju pa se nastavite penjati po stubama. Skočite na dizalo navrh stubišta i pripremite se za veliki obračun.

## Bloodfang

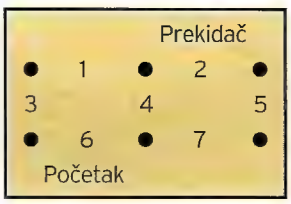
Neka vrsta krvožednog tigra koji juri po prostoriji i baca kuglu na lancu prema vama. Kad poludi, skakat će na vas s visina. Prvo stanite na sredinu i u prolazu ga udarajte kombo udarcima. Nemojte dopustiti da vas obori jer je to prilično bolno i morat ćete propustiti cijeli napad. Kad ga secnete, brzo otrčite do ruba prostorije i bježite lijevo -desno da vas ne pogodi svojom kuglom. Kad nakon nekoliko udaraca poludi i skoči na zid, bježite na drugi kraj, a kad beštija skoči, bježite brzo u stranu. Nećete ga vidjeti, ali ćete po sjeni vidjeti gdje će napasti. Kao nagradu dobit ćete povećanje čarobne energije, dobit ćete ono po što ste i došli - trooki kipić i "Dragon soma" - lijek za zmaja. Spustite se dolje, idite do velikog zmaja i izliječite ga. On će vas, kao znak zahvalnosti, prenositi na bilo koji dio karte svijeta kad god to poželite. Sada je pravo vrijeme da obiđete sva mjesta na kojima ste nešto propustili (miniigrice, korisni predmeti), da odigrate pikado do kraja - da biste si pojačali snagu prstenja i dokopali se "Vita Stone" - što je 30000 bodova za vas?!.

## Dio koji možete, ali ne morate odigrati

Za perfekcioniste ovdje su upute kako proći preostali dio težih zagonetki. Sada imate sva četiri prstena, po prvi put nakon dugo vremena imate pristup karti svijeta, a tu je i zmaj koji će vas odmah, bez mnogo lutanja, prebaciti na željenu lokaciju.
Prvo možete ići u streljanu i pokušati osvojiti dovoljno bodova za "Vita Stone" i za pojačavanje elementalnih prstenova, a tu je i orb za povećavanje čarobne energije. Ako vam ponestane strelica, vratite se do prije spomenutog mjesta u Seegull ruševinama i skupljajte strelice (pazite, odjednom ih možete nositi samo 99). Kad ste već u ruševinama, ne zaboravite "Dwarf Stone". Možete dobiti i najbolji mač, no podsjetimo se što sve morate učiniti za to. Prvo ste na samom početku igre morali uzeti čudni ključ koji ste mogli zamijeniti u trgovini u Toroledu za kip krave. Vratite se do mjestašca Paco i kod trgovca zamijenite kravu za čekić koji morate odnijeti u Puerto Medusa i dati ga kovačevoj kćeri - dobili ste gusarsku naušnicu. Opet se vraćate u Toroledo. Ulazite u prenoćište i penjete se na kat. Popričavši s "princezom", zamijenite naušnicu za njenu potpisanu sliku koju morate odnijeti u Varunu i zamijeniti je kod čuvara koji stoji lijevo od vrata na ulazu u zamak. Dobit ćete "Vanilla Wafer" koji treba odnijeti poglavici u rajskom naselju. On će vam zauzvrat dati Goo Goo pticu. Sada trebate ići u Gwaba-grad i popričati s vlasnikom trgovine. Moći ćete zamijeniti pticu za grimizni plašt. Potom idete u Puerto Medusu te gore u dvorac. Popričavši s Belgarom, kao nagradu za uloženi trud dobit ćete Rising Sword - prilično oštru britvicu.
Kako do najboljeg štita: popričajte s kovačem u Puerto Medusa ako to dosad već niste 10-ak puta napravili. Ako ste igrali po uputama, jedan od triju dijelova već biste trebali imati (ELF STEEL iz podzemne rijeke kod vulkana - gore opisani detalji). Drugi dio (VITA STONE) biste isto već mogli imati ako ste posjećivali streljanu i skupljali bodove. Treći je dio u Seegull ruševinama, a evo kako ćete ga dobiti. Idite u Muerto Medusu, ondje gdje ste osvojili zlatnu značku. Popričajte s gusarom u prvom dijelu borilišta ondje gdje ste slagali kocke i bačve da biste se domogli dijela zagonetke (gore opisano). S gusarom morate popričati nekoliko puta tako da bačve u prostoriji postanu bačve koje bacaju plamen. Nakon nekoliko zanimljivih razgovora momak će se sjetiti da je nekoliko bačava ostavio u Seegull ruševinama - možete se ondje vratiti. Sada će u toj prostoriji biti i dvije bačve. Postavite ih tako da po njima možete preskočiti do kamenog bloka na drugoj strani i otvoriti crnu škrinjicu. Voila "Dwarf Stone" je vaš. Sa sva tri dijela vratite se do kovača u Puerto Medusu i Valar štit je vaš.
To je ono bitno, ostale su vam miniigre u Kindra šumi, osvajanje predmeta na kockarskom otoku i nekoliko nerješenih mjesta koje ste sami trebali označiti.
Pozabavite se i time!
Kad sve sredite, idite dalje...

## Ruševine pokraj Varune

Odnesite trooki kipić Barunu Diazu. Popričajte sa svima - od Ruby ćete dobiti ljekovito bilje. Izađite kroz vrata pokraj Ala. Snimite poziciju pa idite dalje. Prođite kroz vrata i popnite se uzbrdo u novu prostoriju. Dočekat će vas rotirajući gmazovi. Protrčite pokraj rotirajućih čudovišta i uključite prekidač. Skočite na sad uključene platforme, pa skačući naizmjence s jedne na drugu dođite do vrha. Skočite na platformu i otvorite škrinjicu. Uključite prekidač i s njega preskočite na zid te prođite kroz otvorena vrata. Ovdje morate upaliti šest crvenih svjetiljki. Prvo se popnite gore tako da s nižih upalite one koje su na samom vrhu. Spuštajte se paleći ostatak. Kad ih sve upalite, prođite kroz vrata. Ubijte sva čudovišta da se otvore druga vrata. Idite dalje pa lijevo. Bacite baklju preko bloka na crvenu svjetiljku. Uključite prekidač i produžite dalje putom gdje je prije bio blok. Uđite u novu prostoriju pa uništite čudovišta. Uzmite bombu pa je stavite na prekidač. Po njoj skočite na platformu. Skočite na pokretnu platformu. Skočite na drugu stranu i iz škrinjice uzmite ključ. Vratite se do prostorije gdje su bila zaključana vrata. Prođite kroz njih. Ovdje je još jedna zagonetka s bombama. Postavite dvije bombe na prekidače, ali tako da stoje na samom rubu i budu što dalje od zida. Morate odmjeriti udaljenost tako da bomba koja eksplodira upali drugu. Prekidače nemojte dirati. Zatim stanite ispod dvojih vrata i lupnite prvo po plavom, a zatim po crvenom prekidaču. Brzo protrčite ispod dvaju blokova koji će se naizmjence otvarati. Ako ste sve dobro učinili, bit ćete na drugoj strani. Opet lupnite po prekidaču i idite dalje kroz otvorena vrata. Upalite bombu i bacite je na kameni blok. Skočite na prekidač i idite dalje. Prokrčite put kroz šumu kipova prije nego vas dohvate rotirajući čuvari. Uključite prekidač i izjurite van. Skočite na pokretnu platformu i s nje upucavajte crvene lampe. Skočite dolje na stijenu i idite dalje u prostoriju. Uključite prekidač i opet idite kroz vrata. Uzmite bačvu i bacite je na pokretnu platformu najbližu prekidaču. Skočite na prvu pokretnu platformu, s nje na malu kocku, a odatle na pokretnu platformu na kojoj je bačva. Bacite bačvu na prekidač da biste otvorili vrata. Prođite kroz vrata pokraj sivog kipa. Uništite čudovišta i požurite kroz vrata. U idućoj prostoriji skočite na posudu i pucajte preko da biste zapalili crvenu svjetiljku. To će otvoriti vrata. Uđite. Sada morate bacati bombe i njima opteretiti prekidače. Prvo postavite bombu na desni prekidač. Protrčite kroz otvorena vrata i postavite bombu na drugi prekidač da biste otvorili nova vrata. Uzmite još jednu i postavite je između dviju bombi. Zapalite je tako da sve bombe eksplodiraju istodobno. To će otvoriti vrata. Brzo otrčite do mjesta gdje ste uzeli posljednju bombu i ukližite ispod metalnih vrata. Protrčite kroz vrata i uključite prekidač. Protrčite kroz vrata. Po lebdećim platformama skočite na stijenu. Idite lijevo kroz vrata i uzmite "Newt" prsten. Skočite na pomičnu platformu, pa izmičite vatrenim kuglama lijevo-desno. Dok ste još udaljeni, zatrčite se i skočite desno na platformu. Skočite ponovno na pokretnu platformu i brzo idite na drugi kraj. Skočite na lijevu platformu pa spustite kocku i po njoj se popnite gore. Uzmite bačvu i bacite je na pokretnu platformu, brzo bacite i kocku pa i sami skočite na nju. Pomoću kocke i bačve se popnite na zid. Spustite se u rupu u podu. Idite dolje po ljestvama i snimite poziciju.
Prođite kroz južna vrata. Postavite bačvu pod jednu od svjetiljki najudaljenijih od vrata. Uništite dvije svjetiljke najbliže vratima. Zatim još jednu na drugoj strani pa se zatrčite i skočite na preostalu platformu te preskočite na drugu stranu. Upucajte svjetiljku ispod koje niste postavili bačvu. Kad svjetiljka propadne na bačvu, pucajte i u nju da biste otvorili vrata. Prođite kroz njih i uništite neprijatelje. Uključite prekidač i spustite se kroz rupu u podu. Idite dolje po stubama i upucajte zelene kipove "Pixie" prstenom tako da ih usmjerite jedan prema drugome. To će stvoriti platforme po kojima morate odskakati na drugi kraj. Tu uključite prekidač, uništite neprijatelje i idite dalje. Opet nova zagonetka s kipovima:




**● - kipovi**
**1 - 7 - platforme koje nastanu kad dva kipa gledaju jedan prema drugome**

Prvo napravite platformu na broju 2 pa skočite na nju. Zatim napravite platformu broj 4 i brzo skočite na nju. Pazite da si ne izmaknete tlo ispod nogu jer da biste napravili platformu broj 4 morate maknuti broj 2. Zatim napravite platformu proj 7 i skočite na nju. Ista stvar je s platformom 5. Iz daljine napravite platformu broj 6 pa se zatrčite i s ruba skočite na nju. Odavde možete skočiti i uključiti prekidač. Idite nizbrdo dalje i ubijte čudovišta. To će uključiti veliki propeler pa možete odletjeti na platformu. Po ljestvama se spustite do mjesta s nekoliko plavih kipova. Odmjerite mjesto gdje će se pojaviti crveni prekidač. Upucajte kipove tako da tvore put do škrinjice. Kad to učinite, pojavit će se prekidač. Uključite ga i odskakućite do škrinjice s mali srcem. Idite desno u sobu i zamrznite neprijatelja (ili ga ubijte) tako da ostane na prekidaču. Brzo se zatrčite i skočite na spuštenu platformu. Skočite na prekidač i prođite kroz vrata u drugu prostoriju. Odgurajte plavi kamen na prekidač pa upucajte zeleni kip "Pixie" prstenom da biste ga pomaknuli na prekidač. Po uzdignutim se blokovima popnite i uključite prekidač. Pomoću propelera odletite na platformu pa po ljestvama idite gore. Iz škrinjice uzmite ključ i usmjerite kipove da gledaju jedan prema drugome. Skočite dolje otkud ste i došli. Skočite još dolje. Otključajte vrata i uđite. Upucajte sve zelene cilindre. Idite lijevo i popnite se po ljestvama. Skačite preko zelenih kipova prema platformi. Skočite na drugi kip i na uzdignutu platformu. Uzmite dio zagonetke pa uđite u rupu u podu s ventilatorom i bodljama. Idite kroz vrata nasuprot rupe. U ovoj ste prostoriji maloprije bili, pa projurite kroz nju i skočite na uzdignuti blok. Skočite na platformu i idite gore po ljestvama. Ugasite svaku drugu plavu svjetiljku i skačite s jedne ugašene svjetiljke na drugu dok ne dođete do bloka sa slikom. Skočite odavde po uzdignutim blokovima do platforme sa škrinjicom. Uzmite ključ i prođite kroz obližnja vrata. Iskoristite propeler da se popnete do plavog kipa. Upucajte ga "Siren" prstenom. Popnite se do idućeg propelera. Odletite gore do još blokova. Skočite na još jedan propeler i ugasite plavu svjetiljku. Uzmite "Pixie" prsten. Zatrčite se i skočite, ostanite lebdjeti dok se platforma ne stvori ispod vas. S nje opet skočite i nastavite lebdjeti dok se nova platforma ne stvori opet ispod vas. Ponavljajte to dok ne dođete do vrha. Prođite kroz vrata i umetnite "Star Prism" pa iskoristite teleport. Izliječite se i snimite poziciju. Prođite kroz vrata koja su najbliža poziciji za snimanje i uništite žute kipove "Dryad" prstenom. Bacite posude na kamene kipove. Uključite novi prekidač, uništite neprijatelje i prođite kroz vrata. Uništite tri kipa koja su najbliža vratima. Poslažite bačve i kutije da se po njima popnete do uzdignute kocke. Uzmite kutiju s bloka i postavite je blizu žutog kipa, a onda postavite kutiju i bačvu navrh kipa. Idite do škrinjice i uzmite ključ. Vratite se putom kojim ste i došli. Idite desno i otključajte vrata pa uključite plavi prekidač. Sačekajte da kip dođe ispod bloka pa opet stisnite plavi prekidač. Otrčite ispod bloka i uključite crveni prekidač. Prođite kroz najbliža vrata. Tu je nekoliko kipova od kojih su neki u zraku. Uništite sve osim onih koji su najdalje, na sjeveroistoku i jugozapadu. Uzmite bačvu i postavite je gore pokraj posude. S nje skočite na najviši kip, a s njega na prekidač. Uključite ga. Uđite kroz vrata. Ona će se za vama zatvoriti pa morate ubiti sve neprijatelje. Kad to učinite, pojavit će se škrinjica i vrata će se otvoriti. Ako uzmete novce iz nje, morate ponovno potamaniti sve neprijatelje. To možete ponoviti nekoliko puta da biste se domogli dijela zagonetke. Poslije se u ovu prostoriju možete vraćati ako vam uzmanjka novca, ali ćete na kraju umjesto zagonetke dobiti strelice. Slijedi nova zagonetka koja zahtijeva brzo i precizno skakanje.

Brzo skačite s platforme na platformu, i to na 5., 6., 3., 2., pa skočite na prekidač. Idite dalje, pa se obračunajte s neprijateljima da biste otvorili vrata. U idućoj sobi upucajte žute kipove pa se provezite na pokretnoj platformi. Brzo upucavajte kipove dijagonalno pa skočite na iduću platformu prije nego vas zahvate šiljci. Skočite na prekidač pa ponovno na platformu. Opet morate ubiti neprijatelje da biste otvorili prolaz. U idućoj prostoriji možete uzeti još jedan dio zagonetke. Vratite se do prostorije s pomičnom platformom pa prođite kroz vrata u kutu. Ubijte neprijatelje, ali ne dirajte kamene kipove. Produžite u sobu gdje morate pomicati kamene blokove. Polugom na vrhu sve možete vratiti u početni položaj. Dakle ovako, okrenite se na zapad (konzultirajte kompas) i prvo gurnete najudaljeniju kocku nadesno. Potom povučete kocku koju možete vući prema dolje, a kocku ispred bloka koji možete vući gurnete naprijed. Blok zdesna gurnite još udesno. Sada treba gurnuti kocku koja priječi prolaz ulijevo. Uključite prekidač i idite dalje. Opet morate nešto gurati. Postavite blokove tako da dođete do platforme sa škrinjicom. Uzmite eliksir pa se zatrčite i skočite preko blokova do povišene rupe u zidu. Skočite dolje i iz škrinjice uzmite Adamant štit. Izađite van pa kroz vrata na suprotnom kraju. Slijedi još malo skakanja da biste se popeli do vrha . Morate biti brzi. Idite skroz na vrh i postavite "Star Crystal" na postolje. Iskoristite teleport pa se izliječite i snimite poziciju. Nastavite dalje prolazom, usput je još jedna pozicija za snimanje. Iskoristite još jedan teleport i uđite kroz vrata. Trebali biste se naći u sobi s hrpom poznanika, uključujući baruna Diaza i Mephista...

## Kukcoliki Baron Diaz

Nakon što mu je Mephisto zabio čarobni ključ u leđa, barun se od zlikovca pretvorio u čudovište. Naravno, na vama je da ga vratite u staru formu prije nego što napravi neko sra... Izmičite se dok maše kandžama i izbjegavajte bumerange što ih ispaljuje na vas. Ubrzo će skočiti na sredinu i pokušati vas sasjeći. Izmaknite se i sačekajte da zabije kandže u pod. Kad se to dogodi, pohrlite naprijed i udarajte ga kombiniranim udarcima u glavu. Kad gmaz poludi, gađat će vas jakim energetskim napadom pa nastojte bježati po udaljenoj strani i opet čekajte da zabije kandže u pod. Ponovite postupak i nakon nekoliko puta gmaz će riknuti. Kao nagradu dobit ćete veliko životno srce i 500 zlatnika. Izađite kroz vrata i potrčite u potjeru za Mephistom, spasiti svijet.

## Mučo veliki ključ

Kad sletite, izliječite se i snimite poziciju. Uđite kroz metalna vrata i popričajte sa Zeppom. Uđite kroz prva vrata na lijevoj strani. Morate sva četiri prekidača uključiti istodobno. Na jedan od njih postavite bombu, iduća dva aktivirajte tako da začarobirate elemental lorda svojim prstenom, a četvrti udarite mačem. Izađite van i produžite lijevo. Uđite u iduća vrata i idite gore po kockama da biste se popeli na platformu. Uključite prekidač pa izađite van i opet idite lijevo. Uđite kroz iduća vrata pa postavite bombu na mali blok pokraj kamena. Brzo skočite s kamena na platformu prije nego što bomba eksplodira. Skočite na prekidač i izađite van. Opet idite van, pa opet lijevo u iduću prostoriju. Tu su dva bombardera koja morate natjerati da bace bombe preko zida da biste aktivirali prekidače. Pazite na laserske zrake. Ako neka bomba padne pokraj vas, bacite je sami na prekidač (pazite da vam ne eksplodira u rukama). Kad se stvari stišaju, uključite novi prekidač, izađite van pa opet lijevo. Prijeđite preko metalnog mostića na desnoj strani i uđite kroz vrata. Naći ćete se u kružnoj prostoriji. Ako uključite prekidač, ona će se zarotirati u smjeru obrnutom od kazaljki na satu. Prvo morate uključiti dvaput prekidač. Popnite se gore i uništite neprijatelje. Izađite van pa prekidač koji je tu uključite četiri puta. Uđite ponovno u kružnu prostoriju i izađite kroz najbliža vrata. Idite dolje, skočite s ljestava na najbližu platformu. Zatrčite se i skočite na novu platformu sa škrinjicama u kojima su ključ i dio zagonetke. Preskočite šiljke i izađite van. Idite dalje preko mostića na jugu i uključite triput prekidač, pa opet idite u kružnu prostoriju. Opet umlatite sva čudovišta, pa siđite i idite kroz izlaz na sjeveru. Ovdje morate pritisnuti prekidače određim redoslijedom ili ćete biti spaljeni. Zato još jednom pogledajte svoj kompas i pritisnite prekidače ovako: jug (S), sjeverozapad (NW), jugozapad (SW), istok (E), sjever (N). Udarite još po novom prekidaču pa idite gore. Uništite čudovišta i idite istočno preko mostića. Uzmite ključ i vratite se dolje kroz rupu najudaljeniju od vrata. Tu morate ubiti čudovišta, ali i sačuvati kip (po svaku cijenu). Kad sredite neprijatelje, s ljestava skočite na kip pa preskočite zid da biste dobili još jedan dio zagonetke. Uključite crveni prekidač i izađite van. Vratite se dolje kroz drugu rupu i udarite po prekidaču dvaput. Idite opet gore i potamanite čudovišta. Prođite kroz vrata na sjevernoj strani, pa otključajte vrata. Izliječite se i snimite poziciju.

## Veliki mehanički Zeppo

Stalno se krećite uz rub prostorije. Kad Zeppo zamahne, izmaknite se. Grdosija će bubnuti o pod. Navedite ga da vas napadne tako da dijelovi padnu na nj. To će ga uzdrmati pa kad zastane da bi došao do daha, zaletite se na nj i napadnite ga kombiniranim udarcima. Ako se grdosija zakotrlja prema vama, samo se u pravi trenutak izmaknite u stranu. Nastavite ga mlatiti dok se odmara i nakon nekoliko puta pred vama će biti onaj stari Zeppo. Sada upišite šifru u računalo i malo prčkajte po opcijama. Kad i to sredite, produžite dalje kroz vrata. Prije obračuna s glavnim negativcem dobro je opskrbiti se čarobnim napitcima, ljekovitim biljem i sličnim potrepštinama.

## Bitka prva: Mephisto

Čarobnjak će se pojavljivati u kutovima prostorije. Pozicionirajte se na sredinu prostorije tako da imate dobar pogled. Kad se pojavi, zaletite se prema njemu i udarite ga mačem. Ponavljajte postupak dok ga ne oborite. Ako ga ne vidite na ekranu, potrčite u dio koji trenutačno ne vidite i opet napadnite. Ako na vrijeme ne izvedete napad, on će na vas ispaliti nekakvu čaroliju - izbjegnite je trčeći i skačući u stranu.

## Bitka druga: Mephisto gmaz

Ovo čudovište proizvodi nekakve zrake svaki put kad nogama udari o pod, stoga kad podigne nogu, potrčite i skočite. Trčite uokolo da mu se približite sleđa, te ga udarajte po stražnjim nogama (pazite da se ne zaletitie u nj jer ćete izgubiti energiju). Naizmjence ga udarajte, ali u nogu koja je na podu (lijevo, desno). Ponavljajte to dok se ne pojavi dim. Sada prijeđite sprijeda i napadajte prednje noge. Napadnite prvu nogu koja je na podu, a kad je podigne, skočite na drugu stranu i udarajte po suprotnoj. Ovdje morate voditi računa i o zubićima koji će vas pokušati gricnuti. Opet ponavljajte napade dok se ne pojavi dim. Gmaz će se srušiti. Ubrzo nakon pada gmaz će opet biti u početnom stanju pa opet morate ponoviti cijeli postupak. Kad i to obavite, morate sve to ponoviti još jednom.

## Bitka treća: Ovaj put u glavi

Završna bitka koja će vam zadati dosta glavobolje ako se ne budete držali naših uputa. Trčite uz lijevi zid i pokušajte doći iza ruke. Udarite po vijku mačem. Laserske napade izbjegavajte tako da se zatrčite i skočite. Uvijek se krećite uz rub prostorije i pokušajte doći iza ruku. Preskačite laserske zrake i udarajte u vijke. Kad sredite vijke na rukama, požurite u sredinu prostorije i udarite po vijku. Kad to sredite, otrčite do zida pokraj lijeve ruke i zaklonite se iza mjesta gdje ruka izlazi iz zida. Kad vas gad napadne laserima, opet se skrijte. Čekajte da proviri glavicom, zatrčite se i udarajte ga svom snagom pa brzo natrag do skrovišta. Ponavljajte postupak sve dok ga ne ubijete. Ako vas zahvati kojim napadom, odmah se izliječite jer možda nećete imati drugu priliku.

## Pobjeda?!...

Brzo uzmite kompas jer vam ostaju samo 3 min za bijeg iz ovog krša. Vratite se hodnikom do lječilišta pa izađite kroz vrata na desnoj strani (Flintovoj desnoj strani). Nastojte cijelo vrijeme trčati i nemojte se voziti u dizalima nego jednostavno skočite dolje. Izađite kroz izlaz na dnu prostorije. Idite dalje prolazom do kružne prostorije. Skočite u najudaljeniju rupu i udarite po prekidaču (samo jednom). Brzo se popnite gore i prijeđite preko mostića na jugu. S mostića skočite u kružni prolaz na dnu. Trčite na lijevu stranu dok ne ugledate vrata kroz koja dopire svjetlost. Izađite van...

**Čiča mliča, gotova je i ova priča...**


PRETPLATI SE! PSX OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

☐ broj 13 ☐ broj 14 ☐ broj 15

☐ broj 16 ☐ broj 17 ☐ broj 18

Ime i prezime .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

Uplatu izvršite na br. ž.r. **30108-603-42905**.
Svrha doznake: stari brojevi. Pod "poziv na broj" obavezno upisati JMBG

Kupon za pretplatu

☐ 6 BROJEVA 132 kn

☐ 12 BROJEVA 264 kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja

☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)

☐ kreditnom karticom

☐ American Express ☐ Diners Club

☐ Eurocard MasterCard ☐ Visa

broj kartice ..... kartica vrijedi do .....

☐ uplatom na žiro račun 30108-603-42905

svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe primatelj: Jamus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb

u rubriku POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matičan broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

JMBG / matični broj tvrtke .....

datum ..... potpis .....

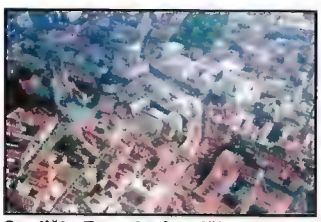
Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10, od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite **ODJEL PRODAJE** na telefon: **01/3843 600**

# Nebeski LifeStyle

| | |
|---|---|
| ime i prezime | **Vilko Klein** |
| datum i mjesto rođenja | **7. studenog 1972., Zagreb** |
| zanimanje | **sportski letač** |
| hobi | **simulirano sportsko letenje** |

**Čovjek je od samog početka svog postojanja pokušavao učiniti nemoguće - poletjeti. Tisuće godina evolucije napravile su od *homo sapiensa* gotovo najsposobnije biće na planetu Zemlja, ali je nebo, činilo se, bilo rezervirano samo za krilata bića. No, nemiran čovjekov duh je još jednom uspio prevladati nametnuta fizička ograničenja i prije nešto manje od jednog stoljeća se po prvi put otisnuti u nebeske visine. Braća Wright vjerojatno nisu ni sanjala da će za manje od stotinu godina nakon njihova leta zrakoplovi putovati do samog ruba svemira, letjeti i nekoliko puta brže od zvuka te da će na interkontinentalnim putovanjima prevoziti stotine ljudi u jednom jedinom trupu. Njihov je let možda bio mali let za čovjeka, no svu neizvjesnost i strepnju koju mora da su osjećali pri tom pokušaju, Bero, Dario i moja malenkost u cijelosti razumijemo. Naša *cessna* nije bila od drveta i između nje i zrakoplova braće Wright je proteklo debelih devedesetak godina, no prvi let u sportskom zrakoplovu je prvi let u sportskom zrakoplovu, što god tko mislio o tome.**

letjeli te razgovarali Berislav Jozić, Dario Zrno i Amar Rešić piše Amar Rešić



**Središte Zagreba iz ptičje perspektive**

**Poziranje ispred "najmodernijeg lovca-bombardera na svijetu". I PlayStation vrećica oko vrata, naravno**

**Ovako je Bero proživio trenutak ponovnog spuštanja na Majčicu zemlju**

**Vilko provjerava stanje zrakoplova prije polijetanja. Krila su, čini se, u redu. O ostatku zrakoplova nismo raspravljali**

Nedaleko od južnog izlaza iz Zagreba smješten je Sportski aerodrom Lučko. Sustav pomno njegovanih travnatih površina isprepliće se s betonskim platoima na kojima desetci zrakoplova različitih kategorija čekaju na svoje vrijeme za polijetanje. Osim civilnih zrakoplova, Lučko ugošćuje i nekoliko policijskih helikoptera, kao i dva MI-8 "zrakomlatića" poznata po tome što se njima volio voziti bivši nam Predsjednik države. Nedostupni za običan puk, oni čekaju na svoje uvažene putnike, no te letjelice ionako nisu predstavljale naše odredište. Obasjana subotnjim popodnevnim suncem, na jednom od prilaza je stajala *cessna 172 skyhawk* i čekala svoj dragocjeni teret, tj. Beru, Darija i mene. Nismo mogli ni pretpostaviti kako će to izgledati, ali je nervoza nestala nakon što nam je naš budući pilot, Viko Klein, ukratko objasnio što nas čeka.

"Sportsko letenje je grana civilnog zrakoplovstva namijenjena ponajprije onima koji uživaju u letenju, kao i onima koji se žele amaterski ili profesionalno natjecati u sportsko-letačkim disciplinama. Tim su ciljevima prilagođeni i zrakoplovi, čije osobine nastoje što je moguće više pratiti zahtjeve što ih pred njih postavlja pilot. Današnji panoramski let nad Zagrebom (o kojem ćemo poslije progovoriti) predstavlja tzv. turistički let nekomercijanog tipa, no pokazat ću vam i nekoliko sitnica koje se inače ne izvode."

"Vilko se nasmijao, a mi smo, ne znajući što nam se sprema, nevino ušli u malenu unutrašnjost naše *cessnice*. Vilko je za to vrijeme provjerio stanje motora, pregledao sve flapsove, stabilizatore, elerone i ostale vitalne dijelove letjelice, te nam se pridružio u kabini. Vrata su se zatvorila, pojasevi su se još jedom zavezali, a onda se upalio motor i naša polusatna avantura je mogla započeti.

## trideset minuta poslije

Olakšanje pri dodiru kotača sa zemljom neopisivo je, a trenutak ponovnog silaska na čvrsto tlo ne može se opisati riječima. Naša blijeda lica su jedva navlačila kakav-takav smiješak, a u sebi smo hvalili Boga što nas je po ne znam koji put ostavio u životu. Sačekali smo da Vilko spremi zrakoplov te nastavili naš razgovor, sva trojica bogatiji za jedno iskustvo.

"Oduvijek sam htio letjeti, no prilika mi se pružila tek prije nekoliko godina. Učlanio sam se u "ECOS" aeroklub, smješten baš ovdje na Lučkom, i krenuo u školu letenja, gdje sam naučio sve stvari potrebne za iduće stupnjeve obuke", prisjetio se svojih početaka Vilko. Zrakoplov je na red došao tek poslije. "Prvi dio obuke za pilota sportskog zrakoplova sastoji se od predavanja, gdje budući piloti uče aerodinamiku i teoriju letenja, meteorologiju, poznavanje zrakoplova, instrumenata i motora, ponašanje prilikom prisilnih postupaka, pravila letenja te postojeće propise civilnog zrakoplovstva. Velika se pozornost poklanja što kvalitetnijem svladavanju navigacije, jer je njeno poznavanje osnovni preduvjet za bilo kakvo sjedanje u zrakoplov. Nakon 30-satnog teorijskog dijela vrijeme je da budući pilot, u pratnji instruktora, pokuša prvi put upravljati zrakoplovom."

## let u praksi

Zrakoplovi za obuku su najčešće dvosjedi, no ima i onih koji mogu primiti četvero putnika, poput *cessne 172*. Snaga motora im je od 80 do 200 konjskih snaga, pa i više, te postižu brzine veće od 110 čvorova, što je ekvivalent brzini od 200 km/h. Unatoč maloj nosivosti (400 kg), sportski dvosjedi i četverosjedi mogu bez problema prevesti dvoje ili četvero putnika s manjom prtljagom od Zagreba do Dubrovnika za manje od tri sata. No, da bi se mladi pilot upustio u sličnu avanturu, treba proći još nekoliko stupnjeva obuke. "Praktični se dio leta sastoji od deset sati letenja s instruktorom koji, pomoću dvostrukih komandi što ih ima svaki zrakoplov, pomaže kandidatu pri svladavanju prvih letačkih sati. Tek nakon toga mladi pilot može sam sjesti u zrakoplov, a taj prvi samostalni let (koji piloti nazivaju "laširanje") se obično najdublje urezuje u svačije pamćenje." Vilko nam je objasnio i ostale radnje potrebne za stjecanje letačke dozvole. "Samostalno letenje obično traje oko trideset i pet sati. Pilot može letjeti kad god ima vremena i kad to meteorološki uvjeti dopuštaju. Ispunivši navedenu kvotu, budući pilot može pristupiti letačkom ispitu, a uspješnim polaganjem dobiva i dozvolu, te od tog trenutka može letjeti onoliko koliko hoće, odnosno koliko mu to novčanik dopuša."

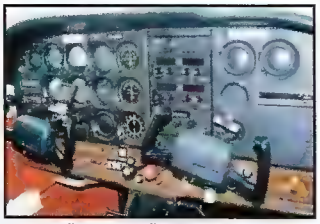
## najbolje stvari na svijetu su najskuplje

"Naime, svaki sat leta, bilo tijekom obuke ili nakon nje, se plaća klubu, odnosno vlasniku zrakoplova. Idealno bi bilo posjedovati vlastitu *cessnu* ili *pipera*, no cijena takvih novih zrakoplova je od 100 000 pa do gotovo 200 000 američkih dolara. Pošto si samo rijetki to mogu priuštiti, jedini je izlaz u plaćanju korištenja, a ono i nije toliko skupo. Jednosatni najam iznosi

140 njemačkih maraka, u što je uračunato korištenje zrakoplova, kao i gorivo koje se tijekom leta potroši. Petstotinjak kuna za jedan sat letenja nije mnogo uzme li se u obzir da jedan jedini skok *bungee-jumpingom* stoji polovicu tog iznosa", zaključuje Vilko.

# letačke bravure

No, letenje od točke A do točke B nije jedina stvar koju mali sportski zrakoplovi mogu izvoditi. Iako ograničeni konstrukcijom i aerodinamičkim (ne)svojstvima, s njima je moguće izvesti mnogobrojne trikove, od kojih neki spadaju čak i pod akrobatske. "Mali zrakoplovi poput *cessne 172* imaju ograničene mogućnosti manevriranja, no ono što mogu izvesti pruža sasvim dovoljno zabave i uzbuđenja onome tko to od njih traži. Osim različitih oštrih zaokreta, naglih uspinjanja i poniranja, moguće je izvesti svijeću (potpuno okomito uspinjanje), borbene zaokrete, kao i poluprevrtanje te još neke manje trikove. Oblik krila ne dopušta lupinge ili kobre pa takve akrobacije smiju izvoditi samo oni s mnogo iskustva." Vilko se, govoreći to, samo nasmiješio, a mi smo se prisjetili najobičnijeg malo naglijeg zaokreta iznad Zagreba i izlaska iz oblaka s nosem prema dolje. Osjećaj da ste uistinu u malom zrakoplovu na kojih 1000 metara visine i da pri brzini od 180 km/h padate prema zemlji nije lako opisati. Pritisak koji G-sila stvara na tijelu, prilikom poniranja, "lijepi" na sjedalo, dok naglo uspinjanje gura glavu među ramena sve dok se zrakoplov napokon ne ispravi. Iznenadno mijenjanje smjera stvara mučninu u želucu, a nesretan je onaj kojeg sudbina natjera da sjedne na desno stražnje sjedalo, gdje je djelovanje svih sila najizraženije.
Sportsko letenje predstavlja idealan način za približavanje običnog čovjeka nebu, mjestu gdje vladaju ptice i rijetki zrak - ono je namijenjeno samo onima čija se stražnjica nikako ne može skrasiti na tlu. No, svejedno boli spoznaja da sjedenje u udobnom sjedalu bilo koje klase putničkog zrakoplova i potajno pogledavanje prema dekolteu stjuardese dok na stolić ispred vas spušta pladanj s hranom, nije letenje. Letenje je sjedenje u dvadeset i kusur godina starom zrakoplovčiću kojeg poznajete u dušu, s kojim ulijećete u oblake, pa se onda sunovraćujete prema zemlji i gasite motor sve dok uređaji koje jedva vidite od tlaka što ga namjerno izazvano kovitlanje stvara u vašoj glavi ne pokažu da je došao posljednji čas da ponovno upalite motor i spasite se od najsigurnije moguće smrti. Osjećaj kada ponovno izravnate zrakoplov i samozadovoljno se nasmiješite je neopisiv, kao i spoznaja da ste u zraku, tamo gdje je čovjek oduvijek želio biti. Danas, u potrošačkom društvu, nekoliko tisuća godina nakon prvih ideja o letenju, čovjek je napokon dospio u nebo. Cijena? Prava sitnica – manje do 3 000 dolara za obuku+ korištenje zrakoplova. Ljudski je napredak doista predivna stvar.



**Unutrašnjost naše *cessnice 172 skyhawk*. Mnoštvo uređaja služi samo jednoj svrsi: da se svi putnici spuste na zemlju u jednom komadu, letenje i nije toliko važno**

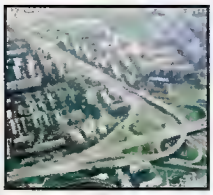
**Lica ovih ljudi ne kriju oduševljenje uzlijetanjem. Poslije je sve to malo drugačije izgledalo**

Tijekom naše male avanture imali smo priliku upoznati Marijana Ivančeka i ing. Sinišu Kralja, konstruktore male jednosjedne letjelice koju su stvarali 8 mjeseci. Gospodin Ivanček (na slici stoji desno) tvrdi da je u letjelicama otvorenog tipa najjednostavnije letjeti, ali i najuzbudljivije. Njihov je projekt nastao prema američkim nacrtima, no sam tijek proizvodnje je iznjedrio sasvim drugačiji završni proizvod, koji sada s pravom nosi predznak domaćeg uratka. 45 KS jak motor pogoni 280 kg tešku letjelicu do brzine od 160 km/h. E sad, sve te brojke možda i ulijevaju sigurnost, no zamislite sebe kako letite u zraku sjedeći u drvenom okviru pogonjenom motorom za kosilicu i shvatit ćete poentu cijele ove priče...

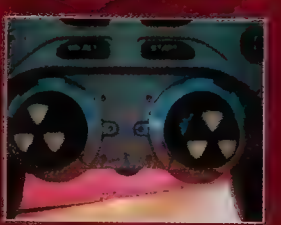
**Bero je za veliki dan odabrao odgovarajuću majicu. Šteta da se ne vidi i natpis na leđima (loše). Kaciga je, naravno, posljednji krik mode i aviotehnologije**

**U zrakoplovu se ne smije piti, pušiti, treba se držati za rukohvate radi naglog koćenja, a ni razgovor s pilotom nije dopušten. No, o čokoladi nema ni riječi**

**Dario i Bero se spremaju na let života. Obasjani popodnevnim suncem, nisu ni sanjali što im se sprema**



**Zagrebačka petlja snimljena s 800-tinjak metara visine otkriva svu arhitektonsku superiornost te vizualnu privlačnost oblika**



# odaberite!

## [mi imamo SVE što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

**MelComp d.o.o.**
Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin
tel./fax: **042/350-400**
URL: **http://www.melcomp.hr**
e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

## našu robu potražite kod naših partnera

**DEALERI** VELEPRODAJA

**GLOBUS PARTNER** Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o.** Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

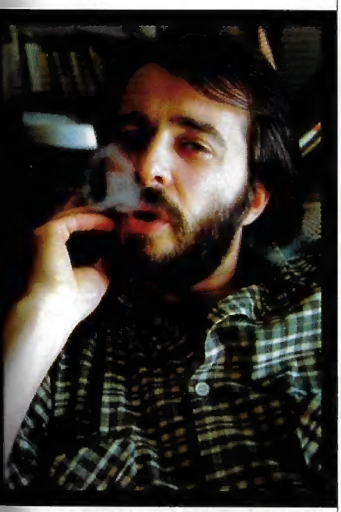
**DEALERI** MALOPRODAJA

**BIROSTROJ COMPUTERS** Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

## Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

# Preobražaj

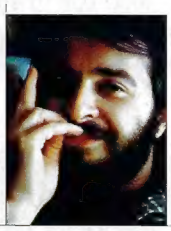


**Kad se jednog jutra probudite shvativši da ne možete ni opsovati te izbuljenih očiju pogledate u zrcalo želeći proniknuti u dubine svoje usne šupljine, nemojte se čuditi što ćete unutra umjesto one male resice ugledati jedan od četiriju PlayStation simbola. A bili ste upozoreni!**

Jeste li vidjeli novu Sonyjevu reklamu za PlayStation? Naravno da jeste, u poluvremenima utakmica Lige prvaka nije vam mogla promaći. Prvih pet puta bila mi je fora, ali šesti (fatalni) nisam mogao ne pomisliti da Sony radi budale od nas. I to na najbrutalniji način. Na stranu priče o tome da je bit dobrog i skupog marketinga probitačnost po svaku cijenu. Na stranu i filozofije o uočljivosti zbog koje se u reklamama više i ne biraju sadržaji. Pogledamo li reklamu sa strane probuđenog gurača glave u pijesak, možemo je, u najmanju ruku, shvatiti provokativno. Četvero ljudi koji se deru, ržu, frkću i ispuštaju zvuke koji su i njima samima smiješni (pogledajte onu crnu curu), a sve samo zato jer im je grlena resica promijenila oblik u trokut, krug, kvadrat ili iks.

Prva naša asocijacija je, naravno, PlayStation. U drugome opažaju smijemo se njihovim neuspješnim pokušajima komunikacije. U trećem se pitamo trude li se oni uopće komunicirati. U četvrtom postajemo svjesni njihove sablasne otuđenosti. U petom bismo se mogli zapitati tko je od njih napravio takve idiote. Prva asocijacija je opet... Pa zar je moguće tako zakržljati? Može li ta nevina siva naprava toliko utjecati na naš život? Vrijedi li nabacivati još takvih glupih pitanja kad držite ovaj časopis u rukama i čitate ove retke? Nedavno je jedna cura bila bezobrazno izravna (sram je bilo) uputivši Dariju i mojoj malenkosti ono grozno pitanje: "Jeste li vi ovisnici?" Dario je glatko odgovorio "Da"(!?), kao da je pred oltarom i što brže svoju afirmaciju pokušava prevaliti preko jezika. Ja sam, *of kors*,

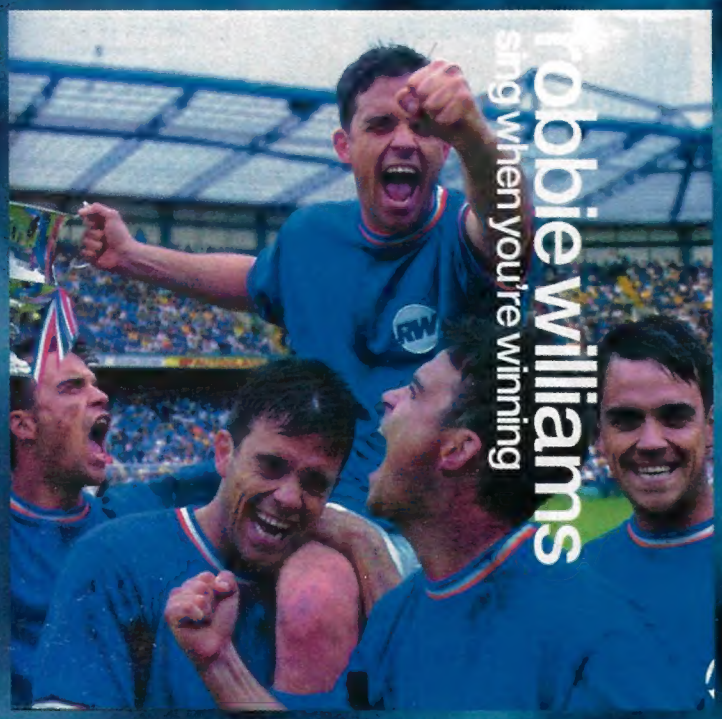
pokušavao migoljiti na sve načine, ali petljavina i nije ispala najuspješnije. Njenog, najintimnijeg od svih, pitanja sjetio sam se u još nekoliko navrata. Najupečatljiviji primjer zbio se neki dan kad sam obećao sebi da ću napokon pogledati zgodan film. Zalegnem ja tako i uživam. Brodvejska komedijica, glumci se neprestano prepucavaju, redatelj i ne koristi mnogo lokacija, a meni već nedostaje *muving*. U jednom trenutku zateknem samog sebe da u svakoj replici tražim skriveni smisao koji bi mogao radnju odvesti na neku novu lokaciju. U idućem već urlam za poentom i iskušanim RPG kalupom koji bi ih odveo u neku novu misiju! Odlično! Još malo pa ću od silne potrage za porukom u svakom kadru početi gledati meksičke sapunice! Nakon propuštenog opuštenog filma zaklinjem se da više neću gledati televiziju.
Odsad ću samo izlaziti i vraćati se kasno da bih izbjegao igranje. No ni to nije tako lako. Zašto bih se, kao i sav pošten svijet, oko dva u noći pokrio preko glave i zaspao? Ne, još malo, tek toliko za uspavljivanje. Osim toga, možda ću baš večeras riješiti tajnu Chrono Crossa ili savršeno prijeći pretposljednji zavoj u Suzuki...
A o nogometu ne želim ni govoriti. Dovoljno je popratiti kakvu tekmu na telki s društvom ISS pacijenata. Povici tipa: "Daj mu u for, stisni trokut!" ili "Prebaci stranu, majmune, vidi ga slobodnog i bez radara" već su poslovični. Tim gore kad igraju domaći momci, puni znanja, imaginacije, snage i poleta. Jarkocrvena grla protagonista reklame nisu ništa u usporedbi s našima.
No, je li Sony u svojoj reklami doista u pravu i može li nas PlayStation mutirati i otuđiti toliko da se više ne želimo razumjeti makar sjedili za istim stolom (a nismo političari)?
Moje skromno iskustvo govori drugačije. Razmislite samo koliko ste poznanstava i prijateljstava stekli izmjenjujući iskustva o igrama. Igraće zajednice ničU kao gljive poslije kiše, a sigurno s novim prijateljima ne raspravljate samo o igrama, prohodima ili rješenjima. A koliko su vam dragi grupnjaci u kojima se zabavljate uz PlayStation kao što ste se nekad zabavljali uz karte, *Monopoly*, *Riziko* ili *Čovječe, ne ljuti se?* Zašto vas više ispunjavaju trenutci u kojima prijatelja razbijete u nogaču ili utrci od onih u kojima ste sami sa svojim PlayStationom? Možda i u tome leži veliki dio snage



PlayStation fenomena, no to je već druga priča...

I zato, ako se jednog jutra probudite s čudnim osjećajem koji dolazi iz vašeg grla, ne očajavajte. Pogledajte samo u zrcalo da biste vidjeli kojim se simbolom dičite u grlu. Osmjehnite se majstoru Kafki, sažalite se nad njim zato što nikad nije vidio PlayStation (da je, nikad ništa ne bi ni napisao!) i s novim privjeskom krenite u nove radne pobjede. ⊗

# pjevaj kad pobjeđuješ

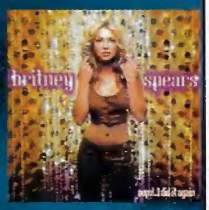



ROBBIE WILLIAMS "SING WHEN YOU'RE WINNING" CD/MC

DALLAS MUSIC SHOPOVI

ZAGREB
Tkalčevićeva 7
Iz sve snage
Tkalčevićeva 18
RIJEKA
Splitska 2
SPLIT
Obala Lazareta 3
PULA
Fontićka 3
ŠIBENIK
Kralja Tomislava 4
OSIJEK
Trg A. Starčevića
ZADAR
E. Kotromanić 9
VARAZDIN
Kapucinski trg 9

BRITNEY SPERAS




"OOPS! I DID IT AGAIN" (CD/MC)

MERITAS

merita's igra

"IGRA" (CD/MC)

BLACKOUT PROJECT

"BLACKOUTOO" (CD/MC)

LET 3

"JEDINA" (CD/MC)

PLAVI 9 • nova frekvencija 98,0 MHz • Dallas Special Weekly Radio Show - thursday 20-22h

GET YOUR NEXT ISSUE OF PSX... OR YOU'RE DEAD MEAT!

PSX

[ na kioscima 20.11. ]

# ZOLA

SVE ZA PlayStation

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

www.zola.hr

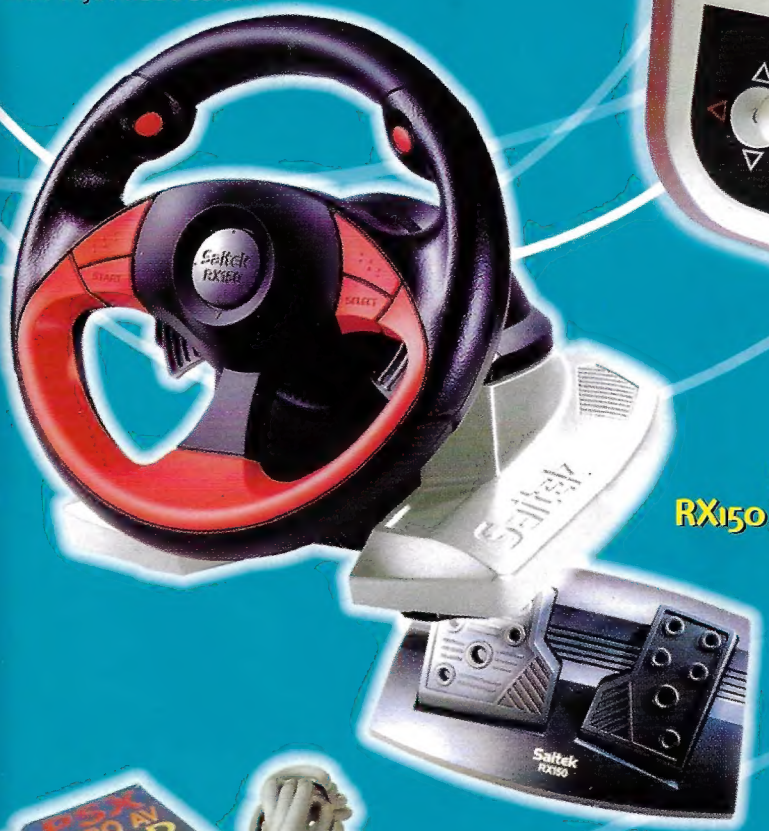

**PRODAVAONICA 1**
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

**PRODAVAONICA 2**
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

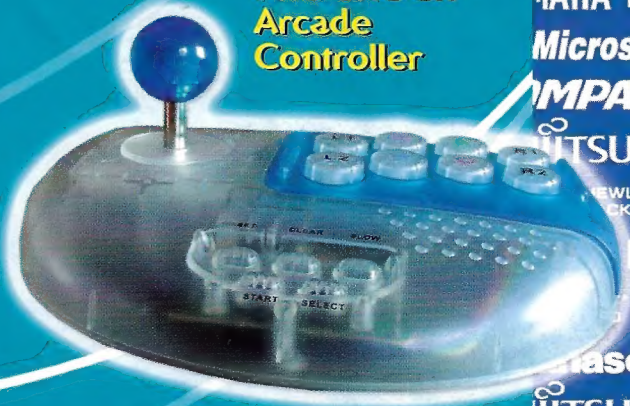

NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA

YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI www.zola.hr

BLAZE Twin Shock Home Arcade




SAITEK RX150 Racing Wheel



PRO SHOCK Arcade Controller

GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD

1, 2, 4, 8 MB Memory Cards

SAITEK PX2500 Double Shock

SAITEK PX3000 Tilt Double Shock

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

# Simpa

# ti & ja

## Veza najbolja!

## Posebna ponuda Simpa ti&ja paketa

2 x Motorola v.2288
2 x dvije zaštitne navlake
2 x Simpa start paket
(uključen bon od 100 kn)

## =2x1.666kn

Odaberite svoju simpatiju -jedan broj iz GSM mreže CRONET 098 - i razgovarajte po najjeftinijoj GSM tarifi u Hrvatskoj. 1 min = 50 lipa!*
Za razliku od drugih simpatija ovu možete besplatno promijeniti pri svakoj nadoplati Vašeg SIMPA računa.

*U cijenu nije uključen PDV.

Ponuda vrijedi do isteka zaliha sa skladišta.

HT Hrvatski Telekom

www.ht.hr